

172 PÁGINAS
LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA
INCLUYE 1 CD-ROM
MicroManía
Sólo para adictos
www.hobbypress.es/MICROMANIA
AÑO XVII - Número 74 - 650 PTA
3,91€
AVANCE ESPECIAL
Operation Flashpoint
El arte de la guerra
PATAS ARRIBA
Homeworld Cataclysm y El Rey Arturo
Las claves para llegar al final
ZONA ONLINE
Los mejores mods para los juegos de acción
Y ADEMÁS...
SUPLEMENTO ESPECIAL
24 PÁGINAS
GUÍA COMPLETA DE BLADE
INCLUYE PÓSTER DESPLEGABLE
BLACK & WHITE
Dioses y monstruos frente a frente
HOBBY PRESS
8 424094 820313 00074

THE FALLEN

STAR TREK
DEEP SPACE NINE™











AÑO XVII- TERCERA ÉPOCA - Número 74

650 PTAS/3.91€

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva.

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Ivan Heras

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, E. Ricard Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, A. Do Pazo, L. Vidal, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita


Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Gemma Celma, Jefe de Publicidad
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco, Miguel Vigil

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

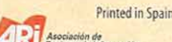
Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

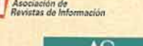
Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

5/2001

Printed in Spain

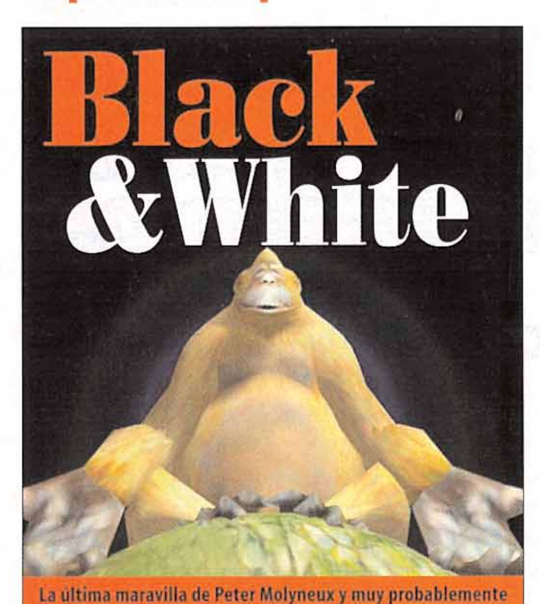






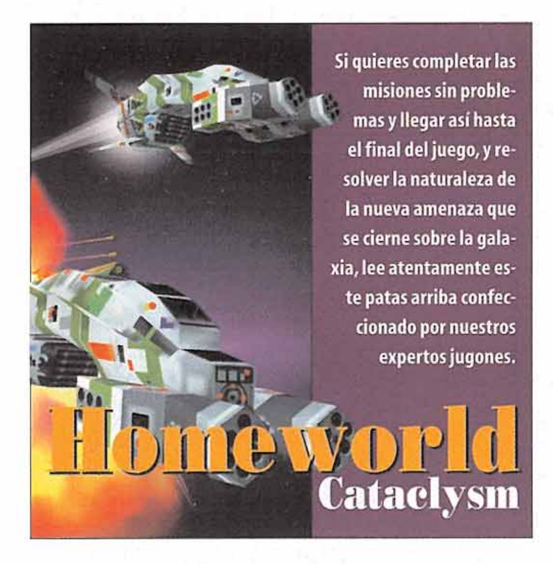
HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

72 [MEGAJUEGO]



La última maravilla de Peter Molyneux y muy probablemente la definitiva. Os podemos garantizar que estamos ante uno de los juegos más originales, impactantes y adictivos que hemos visto nunca en Micromanía.

120 [PATAS ARRIBA]



Si quieres completar las misiones sin problemas y llegar así hasta el final del juego, y resolver la naturaleza de la nueva amenaza que se cierne sobre la galaxia, lee atentamente este patas arriba confeccionado por nuestros expertos jugones.



144 [CDMANÍA]

Este mes en nuestro CD-ROM encontraréis una demo del sensacional «Giants» y del prometedor «Excalibug». Asimismo os ofrecemos una demo de «Diablo II», para que probéis un juego que resulta tan adictivo como trepidante. Además de todo esto podréis disfrutar de una preview de «The Fallen» y las actualizaciones de «Call to power II», «Pro-Rally 2001», «Resurrection», «HomeWorld: Cataclysm», «Sheep», «Insane» y «Diablo II».

Editorial

Títulos que harán Historia

El número de Micromanía que tienes ahora mismo entre las manos, contiene los puntos de mira de algunos títulos que, a buen seguro, dejarán una huella indeleble en la industria de los videojuegos. Por un lado tenemos que hablar de la salida al mercado de «Blade: The Edge of Darkness», que, después de años y años de un desarrollo tan accidentado como apasionante, ha visto por fin la luz; y desde luego podemos decir que la versión definitiva no defraudará a nadie. Rebel Act ha puesto el punto final a un juego tan extraordinariamente adictivo que una vez que se empieza a juga, es imposible no separase del ordenador hasta concluirlo. Para celebrarlo hemos decidido incluir una detallada solución de «Blade» en nuestro suplemento especial de 24 páginas, acompañada con un poster desplegable, para que puedas tener toda la magia de un juego mítico en la pared de tu dormitorio.

Otro título que marcará un antes y un después en la Historia de los juegos para compatibles es «Black & White». Peter Molyneux se encuentra en un estado de gracia y demuestra en este título que no es uno de los grandes nombres del videojuego por casualidad. Ante un juego como este, en el que por fin se puede decir que los límites los pone el propio jugador, sólo cabe preguntarse una cosa: ¿Ha tocado techo Peter Molyneux? Y si no es así, ¿cuál será la próxima maravilla que nos reserva para el futuro?

Y por si estos dos títulos os parecen poco, podemos hablar de otros juegos que también incluimos en nuestras páginas este mes, por ejemplo, «Undying», un programa que nos ha entusiasmado por su excelente guión y por su perfecto equilibrio entre aventura y acción, dentro de la terrorífica atmósfera que ha creado el escritor Clive Barker expresamente para el juego. Además de la nueva entrega de «Quake», bautizada como «Quake III Team Arena»; o la expansión de «Everquest», «Scars of Velius» que discurre en un extenso y peligroso continente helado; o el esperado «Oni», donde las chicas vuelven a tomar las riendas y a repartir buenos mamporros; o el prometedor «Head Hunter»; o, finalmente, el espectacular «Final Fantasy IX», más bonito y emocionante que nunca. Para completar este panteón de maravillas del software, nuestras secciones de siempre, con un especial sobre los mejores mods para «Unreal Tournament», «Quake III» y «Half-Life». Nuestros extensos patas de «Homeworld Cataclysm» y «El Rey Arturo, los orígenes de la tabla redonda», preparados por nuestros mejores especialistas para que no se os escape nada sobre estos excelentes juegos. El CD-ROM, repleto de las mejores demos... y mucho mucho más en este número de vuestra revista favorita.

La redacción

y además...

GRAN CONCURSO

REGALO SEGURO PARA LAS 2000 PRIMERAS CARTAS



MANDO PSX EXTREME

CONSIGUE MÁS DE 230 PREMIOS Y ELIGE LOS MEJORES DEL 2000

Durante los meses de enero, febrero y marzo Micromanía te invita a participar en este fantástico concurso eligiendo los mejores juegos del 2000. El concurso está dividido en tres fases que te permiten acceder a los regalos de tres categorías diferentes. Cada mes te propondremos una lista de juegos en la que deberás marcar tu favorito en cada apartado junto con un cupón numerado. Si envías de forma independiente cualquier cupón, podrás acceder a los premios de la 3ª categoría. Si envías dos cupones juntos podrás participar para conseguir los regalos de la 3ª y 2ª categorías y si esperas y envías juntos los cupones 1, 2 y 3 podrás entrar en el sorteo de los premios de las tres categorías y además optar a un premio especial: un fantástico ordenador de última generación.

Todo lo que tienes que hacer para participar es enviar el cupón original (no valen fotocopias) con tus datos personales y la votación, señalando tu juego favorito entre los propuestos por la redacción en cada género. Recuerda que puedes mandar cada cupón por separado para entrar en el sorteo de los premios de la 3ª categoría o esperar y cuando tengas los tres cupones entrar en el sorteo total con los premios de las tres categorías.

PREMIO ESPECIAL

EQUIPO MULTIMEDIA PENTIUM III 1GHZ 256MB RAM



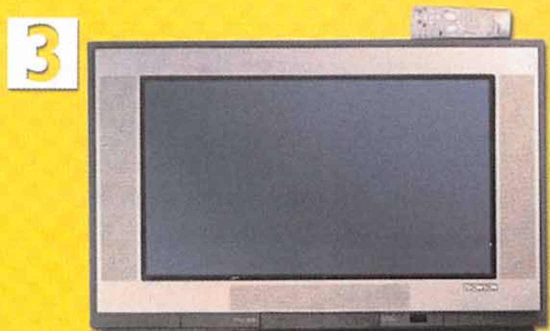
1

*IMAGEN DE REFERENCIA

MONITOR MITSUBISHI 17"
CAJA ATX SEMI TORRE
CONEXIÓN GRATUITA INTERNET
PLACA VIA APOLLO PRO 133
DIMM 128MB SDRAM PC 133
FLOPPY 3 1/2 PANASONIC
SOUND BLASTER LIVE PLAYER 1024
VGA 2D/3D CREATIVE GEFORCE 2MX P
DISCO 40.9 Gb. FUJI U-DMA
DVD PANASONIC 40X 8X
FAX MODEM SUPRA. 56K SST
TECLADO ACER MECÁNICO
RATÓN NGS PS2 INTERNET
MICRÓFONO SOBREMESA
MS-WINDOWS MILLENIUM
ANTIVIRUS VIRUSCAN 5
KIT PEOPLE CALL
ALTAVOCES CREATIVE DESKTOP THEATRE
REGLETA 5 SALIDAS CON INTERRUPTOR
VALORADO EN 385.990 Ptas.

PRIMERA CATEGORÍA

3



TV 32" 32WF64 ES PANORÁMICA DE THOMSON
VALORADO EN 299.900 Ptas.

3

DVD DTH 4500 DE THOMSON
VALORADO EN 74.900 Ptas.

3



CÁMARA DIGITAL DSCS70 DE SONY
VALORADA EN 210.000 Ptas.

3



TARJETA DE VÍDEO 3D PROPHET II MX DE GUILLEMOT
VALORADA EN 29.990 Ptas.

3

TARJETA DE VÍDEO 3D PROPHET II GTS PRO DE GUILLEMOT
VALORADA EN 89.990 Ptas.

3



LECTOR MP3 LYRA PDP2201 DE THOMSON
VALORADO EN 49.900 Ptas.

3



PDA OSPRO 2MB DE OREGON SCIENTIFIC
VALORADO EN 30.500 Ptas.

SEGUNDA CATEGORÍA

10 — VOLANTE DEXXA STEERING WHEEL

10 — VOLANTE DE CARRERAS RACING WHEEL DE GUILLEMOT

10 — SISTEMA DE ALTAVOCES MAXI SUBWOOFER 4.1 DE GUILLEMOT

10 — TARJETA DE SONIDO MAXI SOUND MUSE DE GUILLEMOT

10 — CONSOLA DREAMCAST

10 — KIT DE VIDEOCONFERENCIA TERRACAM PRO

10 — MODEM ELSA MICROLINK 56K FUN

TERCERA CATEGORÍA



20 — GAFAS 3D REVELATOR INFRARROJOS DE ELSA

20 — RATÓN ÓPTICO MICROSOFT WHEELMOUSE OPTICAL

20 — CD STOMPER DE PROMONOR

20 — PAD LOGITECH WINGMAN RUMBLEPAD

20 — JOYSTICK MICROSOFT SIDEWINDER FORCE FEEDBACK II

20 — PAD INALÁMBRICO SIGHT FIGHTER WIRELESS

20 — RATÓN INALÁMBRICO MICROSOFT WHEELMOUSE CORDLESS

CUPÓN Nº 3

Escoge tu juego favorito de PC y CONSOLA. Recuerda que debes marcar un sólo juego por género y recortar la zona de votación junto con el cupón. Ya tienes los tres cupones (Micromanía 72, 73 y 74), sólo tienes que enviarlos para optar a cualquiera de los premios.
Envíanos los cupones al Apdo. de correos 328, 28100 Alcobendas (Madrid).

MEJOR JUEGO DEL AÑO 2000, PC

- ❑ GIANTS
- ❑ COMBAT FLIGHT SIMULATOR II
- ❑ SACRIFICE
- ❑ DIABLO II
- ❑ BALDUR'S GATE II
- ❑ THE LONGEST JOURNEY
- ❑ DEUS EX
- ❑ VAMPIRE. LA MASCARADA. REDEMPTION
- ❑ GROUND CONTROL
- ❑ C&C: RED ALERT 2

MEJOR JUEGO DEL AÑO 2000, CONSOLA

- ❑ VIRTUA TENNIS (DREAMCAST)
- ❑ SOUL CALIBUR (DREAMCAST)
- ❑ POKEMON AMARILLO (NINTENDO)
- ❑ SHEN MUE (DREAMCAST)
- ❑ COLIN MCRAE RALLY 2.0 (PLAYSTATION)

NOMBRE/APELLIDOS: ______
DIRECCIÓN: ______
LOCALIDAD: ______ PROVINCIA: ______
TELÉFONO: ______ C.P.: ______ E-MAIL: ______

CUPÓN Nº3 MM74

*BASES DEL CONCURSO EN LA PÁGINA 146

Revolución en SEGA

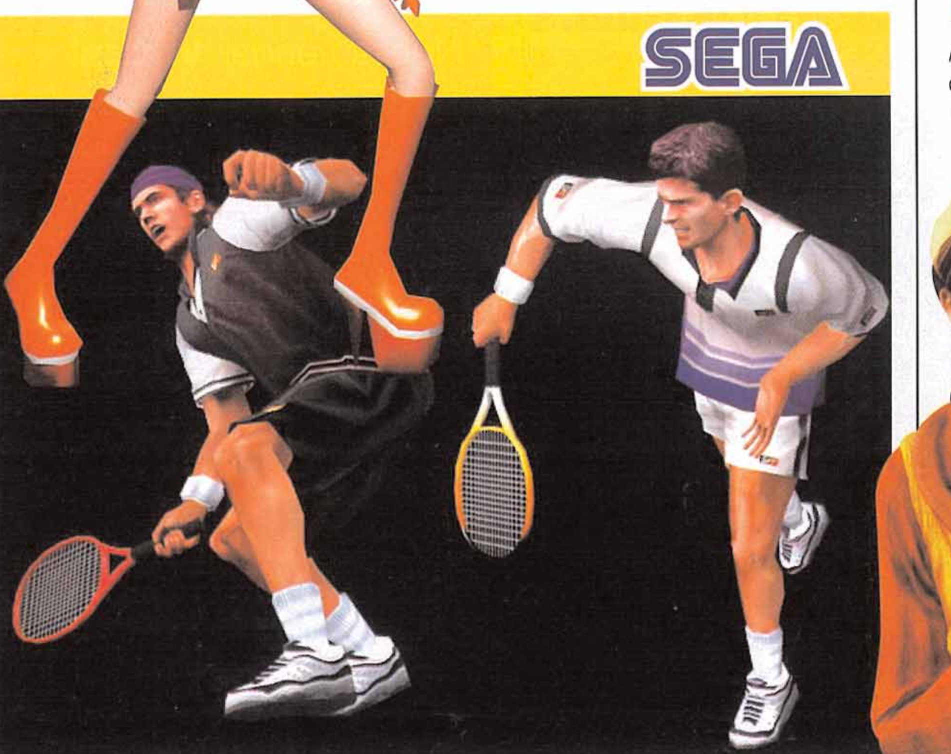
A principios del mes pasado Sega tuvo que salir al paso de los continuos rumores e informaciones contradictorias que llevaban una semana saturando la red, confirmando oficialmente lo que era ya un secreto a voces: el fin de la producción de la consola Dreamcast y la intención de Sega de producir juegos para otras plataformas. El motivo de esta polémica decisión no es otro que las continuas pérdidas de Sega Enterprises Ltd. que lleva 4 años sin dar beneficios a sus accionistas. En vista de la escasez de ventas de Dreamcast y de que disponen de un abundante stock de consolas todavía por vender (se habla de más de dos millones de consolas almacenadas), Sega Japón ha decidido terminar la fabricación de consolas y dedicarse exclusivamente a la producción de software, tanto para Dreamcast como para otras plataformas, pasando a ser lo que se conoce como un "third party". Entre las consolas para las que Sega ya se ha comprometido a producir software encuentran Game Boy Advance, para la que ya se han anunciado oficialmente una versión de «Chu Chu Rocket» y un juego de «Sonic The hedgehog», y PlayStation 2, para la que se ha confirmado el lanzamiento de «Space Channel 5» y «Virtua Fighter 4»; además, no se descartan futuros lanzamientos para GameCube o XBox. Por otra parte, Sega también ha anunciado su intención de abrir una nueva línea de negocio vendiendo licencias del hardware de Dreamcast que permitan su incorporación en diferentes plataformas multimedia, como por ejemplo PCs o set top boxes.

En cualquier caso, debe quedar claro que esto no es, como algunos han querido entender, una sentencia de muerte para Sega o Dreamcast. La primera, con varias décadas a cuestas de experiencia en la producción de juegos de gran calidad, está más que capacitada para convertirse en uno de los principales fabricantes de software de entretenimiento del mundo, mientras que la segunda es una consola que todavía está muy viva y que posee una larga lista de lanzamientos confirmados. A ambas, eso sí, les deseamos la mejor de las suertes en está nueva andadura.



El futuro de SEGA

Además de dedicarse a la producción de juegos Sega pretende completar su cuenta de beneficios anual vendiendo a diferentes fabricantes de dispositivos electrónicos los derechos para incluir en sus aparatos el hardware necesario para poder utilizar los juegos de Dreamcast. A fecha de hoy Sega ya ha firmado un acuerdo con la compañía británica Pace Micro Technology, que incluirá en su futura línea de Set Top Boxes la tecnología Dremcast. Para aquellos que no lo sepan un Set Top Box es el aparato necesario para poder acceder a la televisión por cable, algo así como el decodificador del Canal + o de Vía Digital.



Rebajas de Escándalo

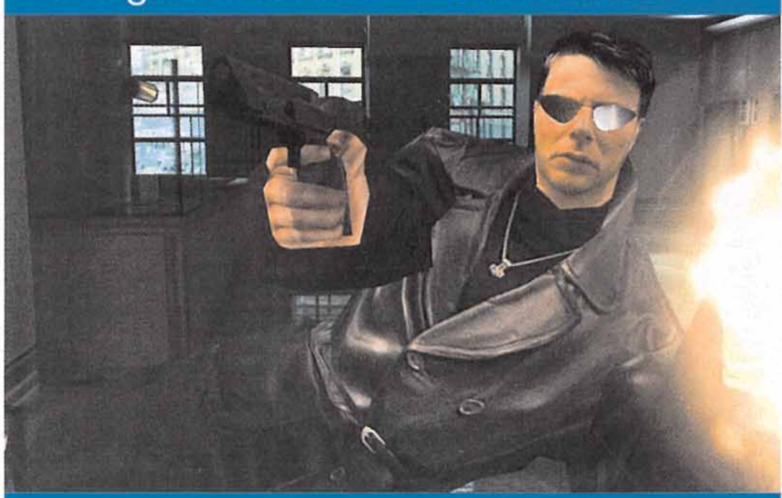
Una de las primeras consecuencias del cambio de rumbo de Sega ha sido una espectacular bajada en el precio de Dreamcast, probablemente con la intención de acabar con su enorme stock de consolas. Tal y como hicieron en su momento Sega América y Sega Japón, Sega Europa ha rebajado en una tercera parte el precio oficial de Dreamcast, lo que quiere decir que en nuestro país podemos disfrutar de una consola de nueva generación por tan solo 19 900 pesetas. Una mala noticia para aquellos que la hayan adquirido hace poco, pero estupenda para todos los demás.

El futuro de DREAMCAST

Ante la gran expectación creada entre los usuarios de Dreamcast, Sega ha hecho pública la lista de los juegos que aparecerán para su consola a lo largo de este año y hasta Marzo del 2001. Esta lista se refiere a lanzamientos en Japón, pero nada hace pensar que la gran mayoría de ellos no vayan a llegar a Europa. Entre los títulos incluidos en esta lista aparecen "joyas" como «Crazy Taxi 2», «Shenmue 2», «Space Channel 5», «House Of The Dead 3», «Outtrigger», «Farnation» o «Virtua Tennis 2».

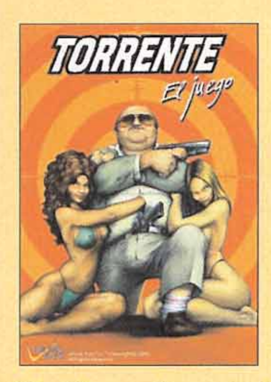
Además fuentes de Sega han declarado que pretenden seguir lanzando juegos de Dreamcast "al menos mientras haya gente que quiera comprarlos", lo que, en principio, debería garantizar la aparición de nuevos juegos durante un par de años más, como mínimo. Como podéis comprobar, Dreamcast goza, de un buen estado de forma y, al menos durante un tiempo, seguirá ofreciendo muy buenos ratos a todos sus usuarios de esta escelente consola.

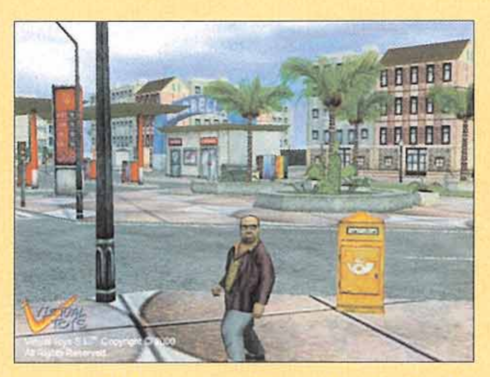
Ya llega el nuevo BENCHMARK



Han aparecido las primeras imágenes de lo que será «3D Mark 2001», el popular programa para realizar testeos de tarjetas gráficas, desarrollado y producido por MadOnion (antes FutureMark). Basado en la tecnología Max FX, propiedad de Remedy Entertainment y usada en el desarrollo del esperado «Max Payne», la nueva versión de «3D Mark» aún no tiene una fecha final de aparición, pero los fanáticos del "tweaking" en su hardware ya nos estamos relamiendo ante las posibilidades de pruebas que permitirá esta aplicación. Por las imágenes disponibles, parece que parte de las pruebas gráficas se basarán en escenas del juego de Remedy.

Licencias de cine español





Virtual Toys es un joven equipo de desarrollo de videojuegos para PC y consolas, afincado en Torrejón, en la provincia de Madrid, que han conseguido los derechos para la adaptación a juego de ordenador de la nueva película de Santiago Segura, "Torrente 2".

La producción de los chicos de Virtual Toys presenta un aspecto bastante atractivo con un diseño inspirado en todo lo que rodea al policía más estrafalario de la pantalla grande, y ambientado en los escenarios donde transcurre la película, en la ciudad de Marbella.

«Torrente 2» tiene aún pendiente de confirmación la fecha definitiva de su lanzamiento, pero a buen seguro que la aparición de tan peculiar personaje en nuestros ordenadores no pasará desapercibida. Una excelente noticia para el software español.

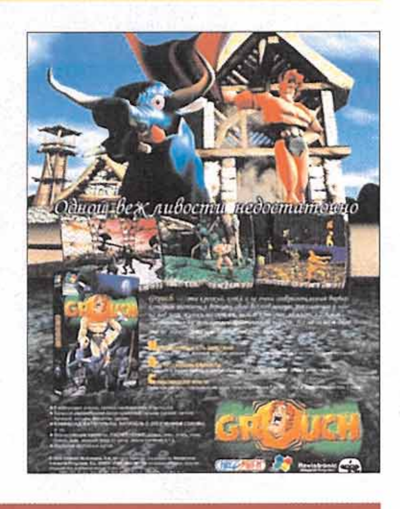
Nueva imagen para Kalisto

Kalisto, la compañía gala responsable de juegos como «Dark Earth» o «Nightmare Creatures» cumple diez años y cambia su imagen corporativa, con un nuevo logo presentado a principios del mes de Febrero. Coincidiendo con su cumpleaños, Kalisto ha anunciado, además, que ha llegado a un acuerdo con Wanadoo para la producción y distribución de distintos juegos.

El primero es «New York Race 2215», que aparecerá para compatibles, PlayStation2 y Game Boy Color, un segundo juego también de carreras cuyo nombre aún no está decidido y saldrá para PC, y por último, un título de plataformas, para la nueva consola de Sony, PS2.



El frente Ruso



Dinamic Multimedia ha dado el salto hacia los mercados del Este de Europa, tras un acuerdo para la distribución de sus productos en Asia, firmando un nuevo contrato que afecta también al mercado ruso. Dos títulos en concreto aparecerán en Rusia: «Grouch» y «Resurrection». La compañía que se encargará de la distribución se llama Russobit-M. Como curiosidad aquí tenéis el anuncio de «Grouch», escrito en perfecto ruso, que seguro que algún coleccionista intentará conseguir para guardarlo de recuerdo. Esperemos que la compañía española triunfe en esta nueva aventura.

Infogrames pisa Fuerte

Siguiendo con su política de expansión y apertura de mercados, Infogrames ha adquirido los derechos para desarrollar juegos para todas las plataformas inspirados en la tira cómica Peanuts, más conocida en nuestro país por sus protagonistas Carlitos y Snoopy.

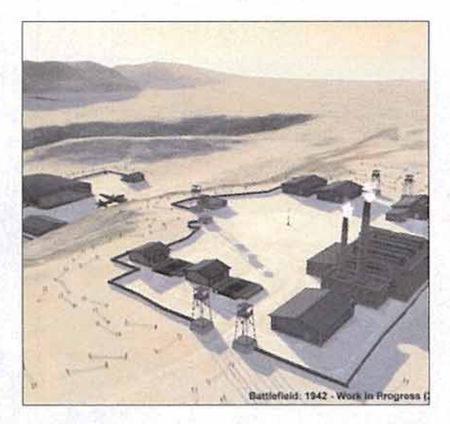
Dentro de esta línea, Infogrames también ha llegado a un acuerdo con Square Europa para distribuir sus juegos en el viejo continente, incluyendo títulos tan importantes como «Vagrant Story», «Parasite Eve 2» y, por supuesto, la archipopular serie «Final Fantasy».

Codemaster se lanza a la Wap



Codemasters ha dado a conocer los primeros detalles de un juego para teléfonos WAP, que permite la competición entre dos jugadores. Basado en su «Manager de Liga», «MDL 2001 Fútbol Trivia» es un juego de preguntas y respuestas sobre fútbol, para uno o dos usuarios. El modo de un jugador se basa en una serie de "lanzamientos" de penalty, que entran en la portería si se acierta correctamente a la pregunta. El modo de dos jugadores se denomina «Match Challenge» donde las respuestas se consideran marcajes, disparos y goles.

EA se va a la Guerra



Electronic Arts ha llegado a un acuerdo con Digital Illusions para la distribución de «Battlefield 1942», título que éste equipo está desarrollando para PC y Xbox, la nueva consola de Microsoft.

«Battlefield 1942» ofrecerá modos de un jugador y multiusuario, y se ambienta en la Segunda Guerra Mundial. Se enmarca en el género de acción (no de estrategia, como es habitual en estos casos) y el usuario podrá pilotar todo tipo de vehículos y aeroplanos, además de actuar como infantería.

Nueva tienda Virtual

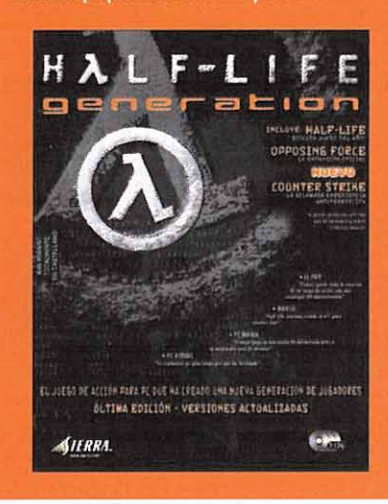
Desde Diciembre del pasado 2000 una nueva tienda virtual está en marcha, entre cuyos artículos se pueden encontrar disponibles unidades de la nueva PlayStation 2, así como juegos de PC y consola. La dirección y nombre de esta tienda es toptoptop.com.

Las transacciones que se realizan en toptoptop.com se basan en un acuerdo con el grupo Banc Sabadell y todas sus entregas se realizan a través de courier (UPS, Seur y Picking Pack), con lo que se asegura la rapidez y seguridad de las compras efectuadas a través de esta web.



Todo «Half-Life»

Havas Interactive anuncia el inminente lanzamiento de «Half Life Generation 2», un pack recopilatorio que reúne todo lo que un fan que se precie debería tener. El pack incluye la edición 'Juego del Año' del juego original, la expansión «Opposing Force» y «Team Fortress Classic», así como los mejores Mods desarrollados a partir del motor de «Half Life». Además de contar con todas las expansiones disponibles para el single player y con un modo multijugador muy mejorado, en esta versión podremos utilizar Mods tan peculiares como «Wanted», que nos trasladará al lejano oeste para acabar con una banda de forajidos. El precio final del paquete será de 7 995 pesetas.



Creerás lo increíble

Interplay y Shiny han llegado a un acuerdo con Warner Bros Consumer Products para realizar proyectos de entretenimiento interactivo inspirados en la película «The Matrix», así como en las futuras películas de la saga. El acuerdo alcanzado supone la aparición de juegos para diferentes plataformas, tanto actuales como de próxima aparición.

UBI SOFT compra Blue Byte

La compañía francesa de desarrollo de software Ubi Soft ha comprado recientemente Blue Byte, una de las principales compañías alemanas de videojuegos responsable de títulos tan populares como «The Settlers» o «Battle Isle». Precisamente Ubi ha anunciado su intención de expandir estas dos series hacia otros formatos, entre los que se incluyen PlayStation 2 y GameCube.

Lucha contra el Lado Oscuro

Tras cancelar la versión para PC del esperado «Obi Wan», los chicos de Lucasarts pretenden compensarnos con la adaptación para compatibles de uno de los juegos más celebrados de la Nintendo 64. Realizado en conjunto con Factor 5, «Battle For Naboo» nos permitirá enfrentarnos contra la Federación de Comercio desde la cabina de diferentes vehículos de la saga.

Una asesina Despiadada

Infogrames ha anunciado el próximo lanzamiento de «Nikita», un juego inspirado en la serie televisiva de ficción. En «Nikita», los jugadores asumirán el rol de una chica sentenciada injustamente a cadena perpetua que recupera su libertad a cambio de trabajar como espía y asesina del gobierno.

Friendware se alia con Jump

Jump Ordenadores, una de las más grandes cadenas de tiendas de informática de nuestro país, ha llegado a un acuerdo con Friendware para comercializar sus próximos lanzamientos en España a partir de Febrero. El punto de partida de dicha relación se concretará con el esperado lanzamiento de «Blade» y el catálogo se irá ampliando paulatinamente con títulos como «Atlantis II» o «Rally Championship».

Dinamic asalta la Web

Dinamic Multimedia ha presentado oficialmente Infofútbol, un portal de Internet especializado en el mundo del fútbol que combina la información más completa con un amplio repertorio de juegos. Este portal, entre otras funciones, permitirá a los aficionados al "deporte rey" acceder a la completísima base de datos de Dinamic así como crear ligas virtuales.

Se acerca la hora de Blizard

Por una parte se ha anunciado oficialmente el título de la nueva secuela de «Warcraft», que será «Warcraft III: Reino del Caos», así como las cuatro razas del juego: Orcos, Humanos, Zombies y Elfos de la noche. Por otro lado, se ha confirmado también el título de la expansión de «Diablo II»: «Diablo II: Lord of Destruction» y aparecerá en todo el mundo simultáneamente a mediados de año. Este anuncio coincide con la noticia de que «Diablo II» ha vendido 2,75 millones de copias en todo el mundo.

Revista Oficial Dreamcast

¡Siente la velocidad!



Vanishing Point, el genial simulador de carreras de Acclaim, ocupa la portada del número 15 de la Revista Oficial Dreamcast. Sus bólidos comparten la sección de novedades junto con los personajes de Phantasy Star Online, el primer RPG para consola que se puede jugar en Internet, y otros títulos como Fighting Vipers 2 o European Super League. Además, este mes la revista sale al paso de las noticias sobre el futuro de Dreamcast con un informe en el que se aclara toda la verdad. Igualmente, los usuarios de la consola de Sega pueden leer los adelantos de títulos tan atractivos como Commandos 2, Head Hunter o Sonic Shuffle. El GDRom incluye demos jugables de Virtua Tennis, Dave Mirra Freestyle BMX, Ducati World y Sega Extreme Sports.

Juegos & Cía



La novena parte de la genial saga Final Fantasy retorna a PlayStation y, para celebrar tan magno acontecimiento, os regalamos un espectacular póster doble del juego. Pero ahí no queda la cosa porque os enseñamos el aspecto que tendrá XBox, esa maravilla jugable con la que Microsoft intentará derrotar a la todopoderosa PS2. Pero tampoco podemos olvidarnos de la apuesta on line de Dreamcast y su espectacular Phantasy Star Online, o las nuevas curvas de Fear Effect 2 y las fichitas centelleantes de un Pokémon Puzzle League con sabor a Tetris. Y es que no contentos con lo anterior, rematamos la faena con una nueva entrega de Tomb Raider Chronicles y la guía paso a paso de La Fuga de Monkey Island. ¿Y todo esto por solo 375 ptas.? ¡Ver para creer!





PCMANÍA

Diseña tu página web





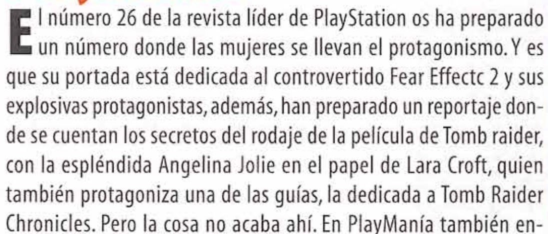
Te has preguntado alguna vez, al visitar un sitio de Internet, cómo está hecho? ¿Qué ocurre al otro lado mientras tú navegas? En el número 17 de PC Manía resolvemos estas dudas y te enseñamos, paso a paso, cómo diseñar, programar y alojar tu propia página Web. También te ofrecemos las últimas noticias en torno a la nueva generación de MP3; te contamos todo lo que necesitas saber sobre el uso (legítimo) del correo electrónico; y publicamos un completo informe sobre la tecnología Bluetooth. Nuestras tradicionales comparativas son del máximo interés: programas de edición de sonido, placas base en hardware. Y para completar nuestra oferta, nada mejor que un gran obsequio: la colección Web Cliparts de Data Becker.

Mujeres de armas tomar en

Playmanía



El número 26 de la revista líder de PlayStation os ha preparado un número donde las mujeres se llevan el protagonismo. Y es que su portada está dedicada al controvertido Fear Effectc 2 y sus explosivas protagonistas, además, han preparado un reportaje donde se cuentan los secretos del rodaje de la película de Tomb raider, con la espléndida Angelina Jolie en el papel de Lara Croft, quien también protagoniza una de las guías, la dedicada a Tomb Raider Chronicles. Pero la cosa no acaba ahí. En PlayManía también encontraréis las imágenes más espectaculares de los mejores juegos de coches para PS2, un completo análisis de la obra maestra de Square, Final Fantasy IX; comentarios de los mejores juegos para PS2 y PlayStation, previews del calibre de ZOE o Manager de Liga 2001, noticias, periféricos... Y como colofón, un suplemento gratuito con 16 fichas de trucos coleccionables para que decores tus CDs favoritos.



Nintendo Acción

Regala 500 juegos para celebrar el numero 100

Para celebrar el número 100 de Nintendo Acción, vuestra revista favorita ha preparado el concurso del siglo. Regalan nada menos que 500 juegos para Nintendo 64 y Game Boy. Entre ellos títulos tan flipantes como Pokémon Pinball, Perfect Dark o Mario Tennis. Es el primer sorpresón del número 100. Pero no el único, porque además encontrarás de regalo dos pósters gigantes, uno con las 100 portadas de la revista y el otro es un exclusivo calendario de Pokémon. Para rematar, la revista presenta un renovado diseño, junto a nuevas secciones que os van a encantar.

Hobby Consolas



Final Fantasy IX ya está aquí, y para celebrarlo, además de una extensísima review puntuada, os ofrecemos la primera gran guía completa con todos los secretos de la obra maestra de Square. Pero esto es sólo para empezar, porque ya le hemos puesto las manos encima a la demo de Metal Gear 2 y os contamos nuestras primeras impresiones sobre la obra cumbre de Kojima. Y además, dos reportajes sobre el impresionante Head Hunter para DC y The Getaway para PS2, y una sensacional preview de Zone of Enders, el nuevo juego de Konami apadrinado por Kojima. Por último, pero no menos importante, os ofrecemos un informe especial donde aclaramos cual va a ser el futuro de Dreamcast tras el cambio de política anunciado por Sega. ¿Alguien da más?

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

JUEGOS

PREVISIONES DE FUTURO

Hola Micromanía, me gustaría que me resolvierais algunas dudas. En el número 72 en el reportaje sobre «Commandos 2» decíais que los escenarios serán totalmente en 3D, por lo que supongo que requerirá una buena tarjeta aceleradora, ¿Estoy en lo cierto? Por otra parte, ¿saldrán «Starcraft 2», «Silver 2» y «Unreal 2»?

Emilio sariot Rodríguez (Granada)

Al parecer «Commandos 2» no requerirá una tarjeta aceleradora especialmente potente, aunque por supuesto, eso no quiere decir que no vaya a resultar útil tenerla. En cualquier caso es todavía demasiado pronto para hablar de requisitos técnicos específicos. En cuanto a los juegos que mencionas, no se ha anunciado la intención de realizar ni «Starcraft 2» ni «Silver 2», así que, en principio, no está prevista su aparición. Otra cosa es que todos imaginemos que no es probable que Blizzard, por ejemplo, deje a los millones de aficionados a «Starcraft» sin una secuela de uno de sus mayores éxitos. Por lo que respecta a «Unreal 2», ahora mismo se encuentra en fase de desarrollo, pero no se ha comunicado ninguna fecha de aparición.

SIMULADORES ESPACIALES

Me gustaría comprarme un simulador espacial pero no sé cuál. Que no me marease con escudos, potencia, y láser aunque me puedo acostumbrar. Preferiría que fuese con maniobras convencionales con variedad de situaciones, naves, armas y enemigos, y si tiene argumento, mucho mejor.

Colly (e-mail)

Por tus preferencias y ante la escasez de títulos de simulación de combate espacial se nos ocurren dos alternativas, para elegir: «Starlancer» de Digital Anvil/Microsoft, tiene algo de aventura, contiene la variedad que solicitas y su control es sencillo. «Tachyon: The Frontier» de Novalogic es algo más serio en lo que se refiere al control pero también está minuciosamente ambientado. Ambos tienen buenos gráficos y garantizan un buen número de horas de diversión a los usuarios.

RESIDENT EVIL

Mi duda es acerca de la saga de «Resident Evil». Soy un verdadero fan de dicha saga y de ese tipo de juegos en general. Lo que me gustaría saber es cuántos y cuáles son los títulos de dicha saga y para qué plataforma están disponibles. Yo dispongo de PC y de Playstation. Hasta ahora tengo el «Resident Evil», «Resident Evil 2» y «Resident Evil 3: Nemesis», todos para PC. También quisiera saber si «Resident Evil: Code Veronica» existe en dicha plataforma o si he de comprármelo en Playstation. En Internet he encontrado paginas que hablan de «Resident Evil 4», pero no dicen nada claro. Por otro lado, quisiera saber si hay algún parche para el «Resident Evil» para poner los subtítulos en castellano y saber si hay mucha diferencia entre «Resident Evil» y «Resident Evil: Director's Cut».

Manuel Simón Vinelli (La Coruña)

Esta interminable saga está compuesta, hasta el momento, por los siguientes títulos: «Resident Evil», «Resident Evil 2», «Resident Evil 3: Némesis», «Resident Evil: Survival» y «Resident Evil: Code Verónica». Los tres primeros aparecieron tanto para PC como para Playstation y eran continuaciones de una misma historia. Por su parte, «Code Veronica» era una continuación del primer «Resident Evil» que apareció únicamente para Dreamcast mientras que «Survival» era un shoot'em up al estilo «House of the Dead» inspirado en el universo «Resident Evil». «Director´s Cut» es una revisión de «Resident Evil 2» que aportaba nuevos modos de juego y añadía algunas modificaciones a los protagonistas. Por último, parece que Capcom está realizando una revisión del «Code Veronica» para PS2 y «Resident Evil Zero» para Game Cube, que será una precuela del «Resident Evil» original.

REVISTA

SUGERENCIAS

Hola Micromanía, me gustaría hacer un par de sugerencias. En primer lugar quiero quejarme de la idea de Penélope Labelle (Zona Arcade) respecto a que seamos los lectores de Micromanía quienes resolviéramos las dudas de quienes están atascados en algún juego, porque si ya es frustrante esperar a que tu carta sea publicada, más lo es aún ver que cuando sale publicada no resuelven tu duda. En segundo lugar quiero sugerir que volváis a publicar minilibros con guías y trucos como los de las Micromanías 55, 56 y 57.

Emilio Sariot Rodríguez (Granada)

Transmitimos tu opinión a Penélope; en cualquier caso en este tema los que tienen la última palabra sois vosotros los lectores ya que el éxito de la incitativa propuesta depende exclusivamente del número de respuestas positivas o negativas que recibamos. En cuanto a tu otra sugerencia, no es probable que vuelvan a aparecer las miniguías como tales, con el mismo formato. A cambio, como habrás podido comprobar, en nuestros últimos números han ido apareciendo de manera más o menos regular unos suplementos especiales con guías completas que esperamos sean de tu agrado.

INFORMACIÓN ERRÓNEA

Según lo publicado en Micromanía, «Baldur´s Gate II» funciona en un Pentium 166, sin embargo en la caja del juego pide como mínimo un Pentium II 266. ¿Se trata de un error vuestro? Tengo un Pentium 200 MMX, con una Voodoo2 de 12 MB y 64 MB de RAM. ¿Me va a funcionar el juego?

Juan José Martínez Román (Sevilla)

Mucho nos tememos que efectivamente se trata de una errata que no hemos conseguido localizar antes de imprimir la revista. «Baldur's Gate II» requiere, tal y como se especifica en su caja, un Pentium II a 266, así que nos tememos que no podrás utilizarlo en tu equipo. Lamentamos mucho las molestias que nuestro error haya podido ocasionar.

HARDWARE

CAMBIOS NECESARIOS

Tengo un Pentium II 266 MHz, 64 MB de RAM y una SVGA a 2 MB. ¿Qué mejoras podría hacer este verano, especialmente en lo tocante a tarjeta aceleradora, para que me funcionen todos los juegos disponibles y los que están por venir.

Emilio Sariot Rodríguez (Granada)

Si, tal y como nos dices, realmente ambicionas jugar a todos los juegos que están por venir, lo mejor que puedes hacer es comprarte un equipo nuevo. Ahora bien, si amplías tu RAM a 128 MB y cambias de tarjeta gráfica probablemente puedas conseguir muy buenos ratos con tu equipo. En cuanto a la tarjeta en cuestión te recomendamos la Geforce 2 MX de 32 MB de RAM, porque ofrece la mejor relación de calidad–precio.

HARDWARE PARA PILOTOS

Mi joystick es un WingMan Extreme Digital de Logitech y me gustaría saber si hay una palanca de gases y pedales de la marca compatibles. Si no lo hay qué conjunto podéis recomendarme para estos juegos, «Comanche 3», «Hind», «Longbow» y «Jane's F-15».

Colly (e-mail)

Logitech no tiene una palanca de gases y tampoco pedales para tu joystick, pero cualquier otro conjunto para PC te servirá. Saitek, CH Products y Thrustmaster tienen productos de esta clase, todos de gran calidad, aunque te recomendamos que te decantes por los más actuales por aquello de los drivers, y si puedes encontrar algún dispositivo con conector USB mejor que mejor.

OVERCLOKING PARA «BLADE»

Tengo un ordenador Pentium II a 350 MHz, 64 de RAM y una Voodoo 3 2000 de 16 megas. ¿Me ira bien «Blade» o tengo que pensar en comprar más RAM? ¿Si se realiza overclocking, se puede llegar a quemar la placa base, el procesador o todo el ordenador? Además, mi lector de CD-ROM es un 52X ¿Es normal que haga un ruido como el de un concorde al despegar, cada vez que introduzco un CD? He jugado a «Rogue Squadron» y no tengo problemas de lentitud en los gráficos, pero tengo problemas en su nitidez. Al empezar el juego, las letras que lo presentan, se ven como superpuestas, y francamente, molesta bastante. ¿Puede deberse a que los drivers de la Voodoo sean antiguos o simplemente es una incompatibilidad Voodoo/«Rogue Squadron»? Lo he probado en casa de un amigo que tiene exactamente el mismo modelo de Voodoo y ocurre lo mismo.

Tomás (Santander)

En principio, tu ordenador parece capacitado para jugar a «Blade», aunque sería recomendable que ampliaras hasta 128 MB la memoria RAM. El tema del overclocking es un asunto delicado, ya que si no lo realizas adecuadamente podrías acabar con la placa base. Si el fabricante de tu ordenador no ha incluido opciones de overclocking vía software, deberías consultar con un experto. Es normal que un lector de CD-ROM haga un cierto siseo al leer un CD y más si es rápido como el tuyo. No obstante, si esos ruidos fueran exagerados podría deberse a una instalación defectuosa. Respecto a tu problema con «Rogue Squadron», hay que decir que posibles incompatibilidades podrían deberse a la diferencia de tiempo entre la aparición del juego y de la tarjeta. Si así es, siempre podrás buscar los parches adecuados en la página oficial de 3dfx, o en la del mismo juego.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***HOBBY PRESS · MICROMANÍA.*** *C/ Pedro Teixeira, 8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR.***
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

WORMS WORLD PARTY

PC CD-ROM · Dreamcast

Imagina que puedes eliminar a todos los gusanos de la tierra...

¡¡8 jugadores!!

¡Partidas online hasta 8 jugadores!

Grenadier 65

Grenadier 65

Sentry 100

¡¡VOY A POR TI!!

¡¡FALLASTE!!

¡TE VAS A ENTERAR!

¡TRAIDOR!

¡ME MUERO!

Versión íntegra en castellano

www.worms-virgin.com

www.virgin.es

Dreamcast







Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive

Emperor Battle for Dune

Apenas han pasado unos meses desde el anuncio de su desarrollo y ya está a punto de ver la luz. La nueva producción de Westwood bebe de las fuentes del gran clásico de la estrategia en tiempo real, entrando de lleno en el universo de las 3D. Es la primera vez que Westwood Studios adopta esta perspectiva para un título del género (que prácticamente inventó la compañía), con lo que aún parece muy pronto para saber si todas las promesas se cumplirán, o quizá se trata tan sólo de un lavado de cara. En todo caso, parece que «Emperor» está destinado a convertirse en uno de los grandes títulos del 2001, bien por sus virtudes, o por la legión de aficionados a los juegos de Westwood.



Evil Twin Cyprien's Chronicles

In Utero y Ubi Soft están dando los últimos toques a esta negra y peculiar historia, en la que un jovenzuelo se ve inmerso en un mundo de pesadilla. La fantasía, la acción y las plataformas se dan cita en una producción que, pese a su aspecto juvenil, parece estar dirigida a consumidores compulsivos de cómics y aficionados al humor negro. «Evil Twin», más que revolucionar su género, se perfila como un título dispuesto a cumplir las más altas expectativas de calidad y jugabilidad. Así lo creen, al menos, sus creadores.

F1 Racing Championship

A finales de este mismo mes de Marzo, salvo retrasos de última hora, verá la luz «F1 Racing Championship», nueva incursión de Ubi Soft en el gran circo de la Fórmula 1. Parece que se ha echado el resto tanto en el apartado técnico como en la jugabilidad, buscando siempre la máxima satisfacción de los aficionados al mundo de la simulación, pues es aquí donde el juego se mueve como pez en el agua. Máxima calidad y rigor para un título que pretende desbancar a todos sus posibles competidores en la carrera por la Pole.

Operation Flashpoint

Real como la guerra misma



- Compañía: **BOHEMIA INTERACTIVE / CODEMASTERS**
- En preparación: **PC**
- Género: **ACCIÓN / TÁCTICA**

Puede que a los más jóvenes de nuestros lectores el término Guerra Fría les suene a algo así como un conflicto bélico en el Polo Norte, pero la mayoría recordará sin duda aquellos tiempos, y no tan lejanos, en que la Guerra Nuclear resultaba una amenaza real y el mundo se columpiaba en un precario y ominoso equilibrio de poderes entre la Unión Soviética y los Estados Unidos...

Los chicos de Bohemian Interactive, al menos, lo recuerdan perfectamente y de hecho, llevan ya bastante tiempo desarrollando un juego de acción ambientado en aquella época. Puede que tenga algo que ver con ello que este estudio se encuentre situado en la bella ciudad de Praga, capital de la antigua Checoslovaquia, y es que si a nosotros nos resultó inquietante la época de la Guerra Fría, para aquellos que tuvieron que vivirla al otro lado del telón de acero la cosa tuvo que ser mucho más "intensa". En cualquier caso lo que parece claro es que inyectar una pequeña parte de la tensión vivida en aquellos años dentro de un juego de carácter militar no puede sino dar buen resultado.

Estrictamente hablando «Operation Flashpoint» es un juego de acción 3D en primera o tercera persona, en el que controlaremos a un soldado de un grupo de fuerzas de élite que debe realizar una serie de misiones en territorio enemigo. Sólo a partir de esta definición es cierto que no parece que nos encontremos ante un juego especialmente original ni llamativo, sin embargo lo interesante comienza cuando comenzamos a enumerar todas las opciones adicionales de las que dispone ya que son las que, en la práctica, marcarán las distancias entre él y otros juegos similares. Para empezar, aunque algunas misiones las resolveremos de manera individual, en otras podremos controlar a una escuadra de soldados que, actuando nuestras órdenes, nos prestarán una imprescindible ayuda. Estos soldados poseerán la suficiente inteligencia artificial como para reaccionar de manera independiente ante todos los estímulos internos, por ejemplo, poniéndose a cubierto cuando los ataque un francotirador, o respondiendo al fuego enemigo de manera automática, pero, por supuesto, también podremos darles todo tipo de órdenes mediante un sencillo interfaz de fácil acceso. La cantidad máxima de soldados que podremos controlar está todavía por determinar, pero en cualquier caso no parece que vayan a ser menos de ocho, número más que suficiente para que las posibilidades en cuanto a jugabilidad sean enormes.

Otra característica muy interesante del juego es que a lo largo de las diferentes misiones tendremos la oportunidad de montar en diferentes vehículos, como tanques, jeeps, helicópteros e incluso aviones o lanchas. Estos vehículos, de los que en principio se supone que el juego incluirá más de 30 diferentes, se controlarán mediante un sistema muy sencillo, mucho más ➤



Salvo que se les indique lo contrario tus hombres tenderán a desplazarse en formación para ser más eficientes en combate.





«Operation Flashpoint» aspira a ser uno de los juegos de acción estratégica más completo jamás vistos

Perestroi... ¿qué?

El argumento de «Operation Flashpoint» nos sitúa en plena guerra fría, justo al comienzo de la Perestroika rusa. Al parecer un grupo de militares soviéticos no están muy de acuerdo con las medidas liberalizadoras emprendidas por Gorbachov, así que deciden sublevarse y ocupar por la fuerza una pequeña isla del Norte de Europa. Como la U.R.S.S. no está para muchas alegrías pide ayuda a la OTAN para que se encargue de cualquier problema que puedan crear los insurgentes. La campaña contará en total con más de 30 misiones, no lineales, en las que tendremos que realizar todo tipo de tareas, desde misiones de incursión y sabotaje en solitario, hasta complicadas operaciones de asalto con un grupo de soldados a nuestras órdenes.
Además, el juego incluirá también alrededor de 15 misiones individuales fuera de esta campaña así como un completo editor con el que se podrán crear desde nuevos niveles hasta campañas completas adicionales.

Los diferentes escenarios del juego alcanzan dimensiones literalmente kilométricas

Combate en compañía

A pesar de que todavía no está completado su desarrollo, el modo multijugador de «Operation Flashpoint» ya ha conseguido capturar toda nuestra atención. Al parecer podremos elegir entre formar un grupo de asalto con nuestros compañeros o, lo que es mucho más interesante, formar varios grupos controlando cada uno, además de a nuestro personaje, a varios soldados. Si calculamos, de manera provisional, una media de ocho soldados por cada personaje humano conectado a la partida, es fácil vislumbrar la cantidad de posibilidades tácticas que puede llegar a ofrecer una partida de este juego.

Gracias al punto de mira de algunas armas podremos disparar con mucha más precisión y lograr dianas más fácilmente.







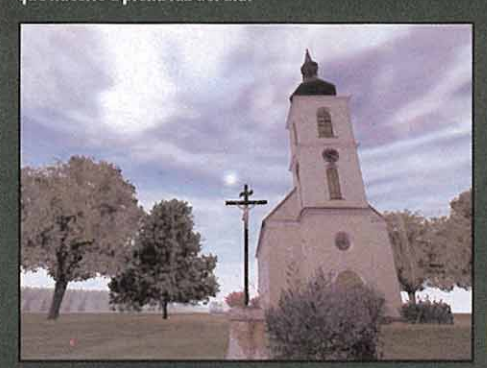
Movimientos marciales

Uno de los problemas más frecuentes en los juegos de acción es la falta de naturalidad en los movimientos de los personajes. Puesto que en «Operation Flashpoint» será posible alternar entre la primera y la tercera persona resultaba fundamental que todos los personajes se comportaran de la forma más realista posible. Para conseguirlo Bohemian Interactive capturó todos lo movimientos del juego a partir de los de personas reales mediante un sistema similar al que se utiliza en muchos juegos deportivos o de lucha. El resultado además de ser absolutamente natural, se integrará por completo en la jugabilidad. Así, por ejemplo, el simple y sencillo acto de tumbarnos en el suelo o levantarnos de él no será una maniobra instantánea, sino que tendremos que emplear un tiempo precioso en incorporarnos de manera gradual, tiempo durante el cual es muy fácil que nos peguen incluso un tiro.

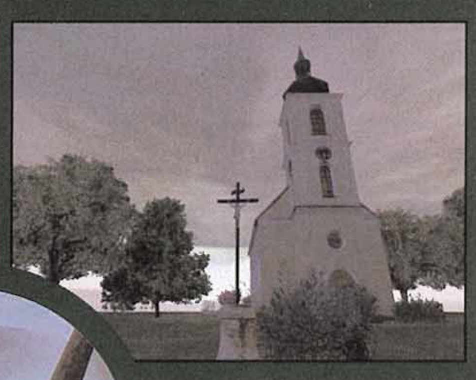
La acción del juego se desarrollará por tierra, mar y aire

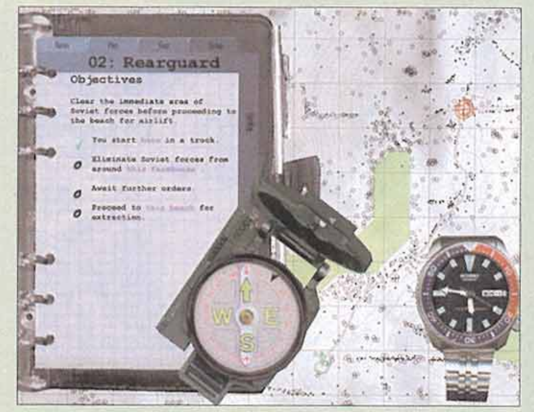
Cómo pasa el tiempo...

Una característica muy interesante del juego es que al parecer el tiempo transcurrirá a escala real, de forma que los días y las noches se sucederán en él a la misma velocidad que lo hacen en la vida real. Como podéis comprobar en las imágenes adjuntas, en las que hasta se puede apreciar cómo va cambiando la hora en el reloj del campanario, al transcurrir del tiempo lo acompañarán los correspondientes cambios en la iluminación, pero, por supuesto, no se trata de una característica simplemente estética, ya que como es fácil suponer, no será en absoluto lo mismo realizar una misión a oscuras que hacerlo a plena luz del día.









Cada misión será precedida por el oportuno informe de los objetivos y la situación que se desarrollará sobre un mapa de aspecto totalmente real.



Las heridas sufridas por nuestro personaje se visualizarán como manchas de sangre y rotos en el uniforme.

cerca del estilo arcade que de los simulaciones tradicionales, aunque su comportamiento será en todo momento muy similar a lo que cabría esperar de sus modelos reales. Además, por supuesto, cuando uno de estos vehículos disponga de armas, como los tanques o los helicópteros, éstas estarán totalmente operativas, aunque en algunas ocasiones harán falta varios personajes para operar todos los mandos de un vehículo. Así, si estamos solos podremos pilotar un tanque, pero no disparar su cañón, y viceversa, y sólo cuando contemos con los personajes necesarios a nuestras órdenes podremos controlar el tanque y dar órdenes de disparo a su artillero.

REALISMO ANTE TODO

Uno de los objetivos primordiales que persiguen los programadores de Bohemian Interactive es conseguir una ambientación casi perfecta para «Operation Flashpoint», y lo cierto es que por lo que hemos podido ver el realismo en este juego va a alcanzar un nivel sorprendentemente elevado. Una de las herramientas empleadas para conseguirlo está siendo la introducción de un repertorio simplemente enorme de armas y equipo, todo ello reproducido de manera casi fotográfica de forma que cualquier aficionado a lo militar pueda reconocer el tipo de fusil que está usando un enemigo sólo con verlo de cerca. El realismo también se extenderá a los vehículos incluidos en el juego y también a los escenarios, que poseen una cantidad asombrosa de detalles. Este realismo en los escenarios resulta mucho más impresionante si tenemos en cuenta su descomunal tamaño, y es que el mapa en el que se desarrolla cada misión tendrá, literalmente, varias decenas de kilómetros de extensión. De hecho, si nos ponemos a caminar de un extremo a otro del mapa puede pasar fácilmente una hora y no haber llegado al otro extremo, y, además, durante todo este tiempo nos iremos encontrando bosques, árboles, arbustos o pueblos, todos ellos dentro de un mapa absolutamente tridimensional plagado de colinas y valles.

DERROCHE TECNOLÓGICO

Para conseguir la combinación de realismo y tamaño que promete «Operation Flashpoint» los chicos de Bohemian Interactive han tenido que desarrollar un motor propio partiendo desde cero y, aunque es cierto que todavía no están completados todos los aspectos técnicos del juego, los resultados conseguidos hasta el momento auguran un impresionante acabado gráfico. Quizá el aspecto más interesante de este nuevo motor sea la capacidad de manejar escenarios exteriores de enormes dimensiones con una distancia de visión prácticamente real. En las versiones previas del juego que hemos tenido ocasión de evaluar, podíamos subirnos a una colina y, sin ningún problema, divisar el otro extremo del valle que se encontraba a una distancia considerable. Igualmente, también merece la pena destacar la calidad de la iluminación, la fluidez y el realismo de los movimientos, el nivel de detalle en las texturas o los efectos visuales, como los del humo o los disparos, características todas ellas que dicen mucho a favor de la potencia del motor gráfico del juego. En cuanto a la presentación de la acción, «Operation Flashpoint» nos permitirá alternar entre las vistas en primera y tercera persona, pero además también tendremos un par de vistas extras: una mientras apuntamos con un arma, en la que visualizaremos la acción a través del punto de mira del arma en cuestión, y otra al usar los prismáticos.

En resumidas cuentas, puede que «Operation Flashpoint» no vaya a ser el juego de combate táctico más original de todos los tiempos, pero desde luego tiene muchas posibilidades de llegar a ser uno de los más completos.

J.P.V.

• Compañía: **THE COLLECTIVE/SIMON & SCHUSTER** • En preparación: **PC** • Género: **ACCIÓN / AVENTURA**

THE FALLEN

Si eres fan de Star Trek, alguna vez te habrás preguntado por qué la abundante proliferación de títulos basados en esta saga es inversamente proporcional a la calidad de los mismos. Demasiados juegos se han aprovechado del renombre de Star Trek para camuflar un producto que nunca hacía honor a la celebrada serie. Afortunadamente, «The Fallen» promete subsanar el problema.

La última frontera



El comandante Sisko es uno de los tres personajes con los que se podrá participar en la aventura. Sus características y su ingenio le convierten en un personaje muy equilibrado.



La tensa situación entre las diferentes razas que pueblan toda la galaxia ha desembocado en una disputa por el control de los Orbes Perdidos. A lo largo del juego, iremos conociendo detalles de todas estas intrigas.



En «The Fallen» nos veremos las caras con múltiples formas de vida. Una de las especies más desconocidas y peligrosas es la Grigari, en la que todos sus miembros se dedican a la piratería y el pillaje.

TRES HÉROES, UNA MISMA AVENTURA

Una de las características más interesantes que ofrece «The Fallen» es la posibilidad de escoger entre tres personajes protagonistas bien diferenciados en sus habilidades. Esta elección determinará nuestra forma de afrontar los acontecimientos, dado que cada uno de ellos pertenece a una determinada raza y cuenta con aptitudes propias de ella.

El capitán Benjamín Sisko es el comandante de la estación espacial Espacio Profundo Nueve (EP9), un hombre de principios que lleva su mando con firmeza y diplomacia. Si elegimos al capitán, el juego tendrá las mismas dosis de acción y de aventura.

La mayor Kira Nerys es una distinguida luchadora por la libertad de Bayor durante la ocupación cardasiana. Su forma de afrontar desafíos es la más aventurera de las tres.

Por último, el teniente comandante Worf es el primer Klingon que sirve en la Flota Estelar y una influyente figura en la política de su especie. Es el compañero de batalla que todo luchador querría tener a su lado. Cómo resulta evidente, el componente de acción es predominante con este personaje.



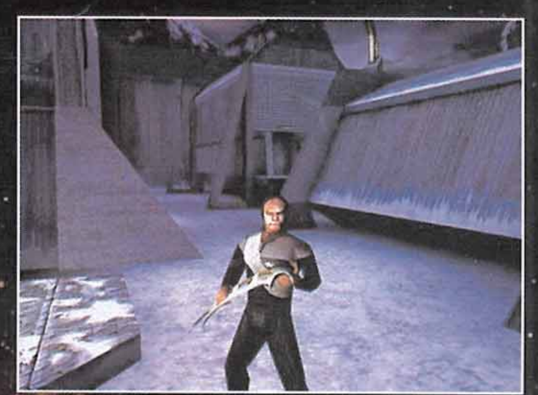


El argumento nos situará en un capítulo perdido de la serie "Espacio Profundo Nueve"

El aspecto gráfico del programa es espectacular, con múltiples efectos visuales



La mayor Kira Nerys es menos fuerte que sus compañeros, pero mucho más hábil. Si asumimos su personalidad, el juego ofrecerá un componente de aventura mucho mayor.



Los Klingon son una raza de guerreros en las que prima un severo código de honor. Cuando elijamos al teniente Worf, la acción primará frente al resto de posibilidades que el juego ofrece.

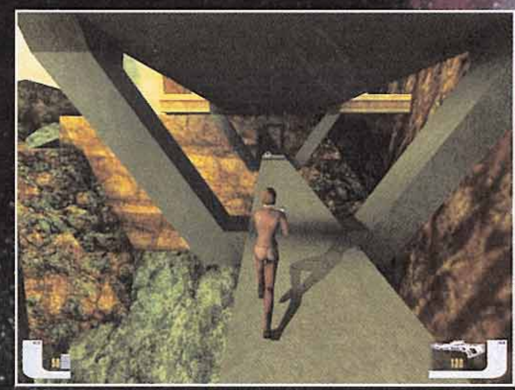
Y es que, de todos los juegos diseñados a partir de la serie de ficción Star Trek, «The Fallen» promete ser el más sobresaliente en todos los aspectos. Sobresaliente en lo referente a ambientación, ya que es fácil constatar el cuidado y mimo empleados por los creadores del juego para retratar fidedignamente el espíritu de la saga; sobresaliente desde el punto de vista tecnológico, ya que el programa se sustentará sobre una versión mejorada del potente motor gráfico diseñado por Epic Games para «Unreal»; y sobresaliente en lo que a jugabilidad se refiere, ya que –aunque parezca increíble– «The Fallen» tiene una historia muy trabajada que será capaz de enganchar tanto a seguidores de la serie como a usuarios que desconozcan o no sigan el universo de Star Trek.

FIEL ADAPTACIÓN

La trama planteada en «The Fallen» está inspirada directamente en los libros de la trilogía Millenium editados por Simon & Schuster. El argumento nos situará en un capítulo perdido de la serie "Espacio Profundo Nueve". Nuestra misión será descubrir un oscuro secreto, oculto en las entrañas de la estación espacial en la que estamos destinados. Una tarea que resultará más difícil de lo que, a priori, podría parecer ya que, mientras indagamos en busca de respuestas, se fragua una batalla encarnizada entre diversas especies alienígenas –Cardasianos, Dominion, Bayoranos y una misteriosa raza de corsarios que responde al nombre de Grigari– por el control de los Orbes Perdidos. La cuestión es grave ya que, quien consiga dominarlos, obtendrá el poder necesario para destruir el Universo. Algo que los miembros de la Federación no están dispuestos a consentir.

Decididos a preservar la paz y el orden en la galaxia, los dirigentes de la Federación han encargado tan importante misión al equipo del comandante Sisko. A su disposición han puesto el USS Defiant con toda su tripulación habitual, entre los que se encuentran la mayor Kira Nerys, el teniente comandante Worf y el jefe de operaciones O' Brien. De hecho, la complicada misión a la que nos enfrentaremos requerirá de la cooperación de varios de los miembros del Defiant para llevarla a buen término. Así, «The Fallen» planteará la posibilidad de afrontar nuestra misión con tres personajes diferentes; la historia será la misma, pero el punto de vista cambiará según elijamos un personaje u otro. De esta forma, un personaje podría estar luchando en un determinado planeta, mientras que otro de sus compañeros cumple con sus obligaciones en el interior del Defiant. Una nota de variedad muy de agradecer en un juego de estas características y que alargará la vida del mismo. El juego ha sido desarrollado tras 18 meses de intenso trabajo por una compañía llamada ➤

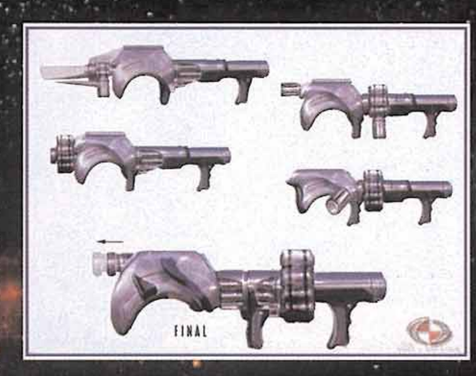

Los puzzles de ingenio abundarán a lo largo de toda la aventura. Aunque no sean especialmente complicados, exigirán toda nuestra atención para resolverlos de menra adecuada.


Este puente conduce hacia el final de la primera fase. Aunque parezca un camino seguro, tendremos que evitar los disparos de un caza enemigo que pretende abortar nuestra huída.


Tras muchas dificultades hemos conseguido salvar a un antiguo amigo. Es hora de regresar al Defiant para informar al comandante Sisko de todos nuestros descubrimientos.

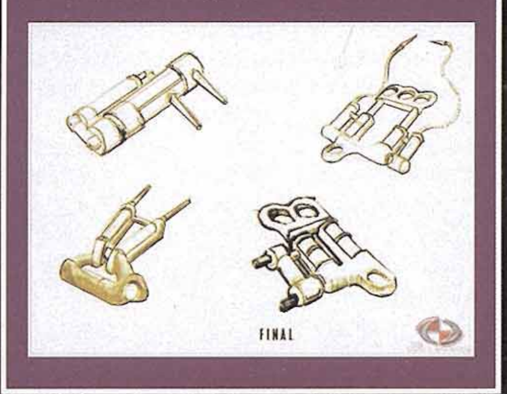
DIVERSIDAD DE ARMAMENTO

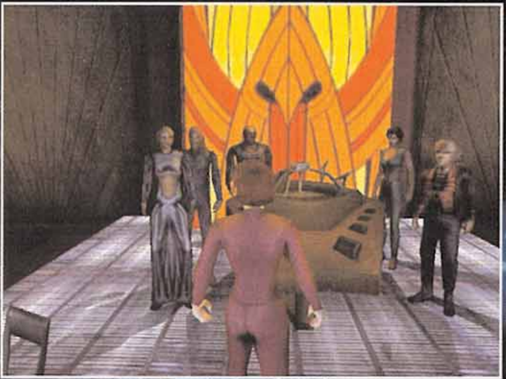
El armamento que podremos utilizar será muy variado, e incluirá hasta 11 armas diferentes, con diseños y funcionalidades específicas. Por un lado, dispondremos de todas las armas reglamentarias de la Flota Estelar (como pistolas y rifles fáser, minas gravíticas o lanzagranadas), aunque también podremos obtener y manejar las de otras especies (como el rifle disruptor cardasiano, el Bat'Leth o Espada de Honor Klingon o el rifle de descarga polaron con cuchilla neuroeléctrica característico de los Dominion). Eso sin olvidar las armas pertenecientes a la misteriosa y desconocida raza de los Grigari.



EQUIPAMIENTO ADECUADO

Como oficial de La Federación, dispondrás de todo el equipamiento dispensado a los miembros de la Flota Estelar: un comunicador que nos servirá para mantener un contacto permanente con la tripulación de nuestra nave, obtener nuevos datos y pedir ayuda en los momentos críticos; un Tricorder, que permitirá detectar los movimientos de cualquier forma de vida, encontrar objetos ocultos y obtener datos detallados de cualquier objeto o especie con la que nos topemos; y un Padd que nos servirá para recordar los objetivos detallados de cada misión y los informes de la tripulación. Todas estas herramientas serán imprescindibles para finalizar con éxito nuestro objetivo.




Los seguidores de la serie Espacio Profundo Nueve estáis de enhorabuena. Gracias a «The Fallen» podreis explorar zonas nunca antes vistas del USS Defiant, como el bar.


Los miembros de la Federación suelen ser siempre pacíficos pero, cuando las circunstancias lo requieren, son capaces de imponer su autoridad por las malas.

The Collective, que anteriormente había desarrollado productos para Fox Interactive, Hasbro y Gremlin. Además de la propia labor de programación del juego, los creadores de «The Fallen» han pasado todo este tiempo documentándose a partir de guiones, vídeos, imágenes, libros e incluso juguetes de la saga Star Trek. El nivel de similitud y respeto hacia la serie obtenido es tan alto que Paramount no puso inconvenientes para licenciar oficialmente el programa. Gracias al esfuerzo realizado, podremos pasearnos por los pasillos del USS Defiant –modelado a partir de los planos incluidos en el Manual Técnico de Espacio Profundo Nueve– y visitar zonas nunca vistas en la serie. Encontraremos también numerosos lugares conocidos por todos los fans, aunque nunca vistos en un juego basado en Star Trek –como puedan ser la sala de operaciones, la galería o los sistemas de proceso de mineral de la Espacio Profundo Nueve–.

Además, a lo largo de nuestro viaje podremos explorar otros lugares completamente nuevos, como un monasterio bayoriano, una base militar secreta cardasiana y la prisión de los Jem'Hadar.

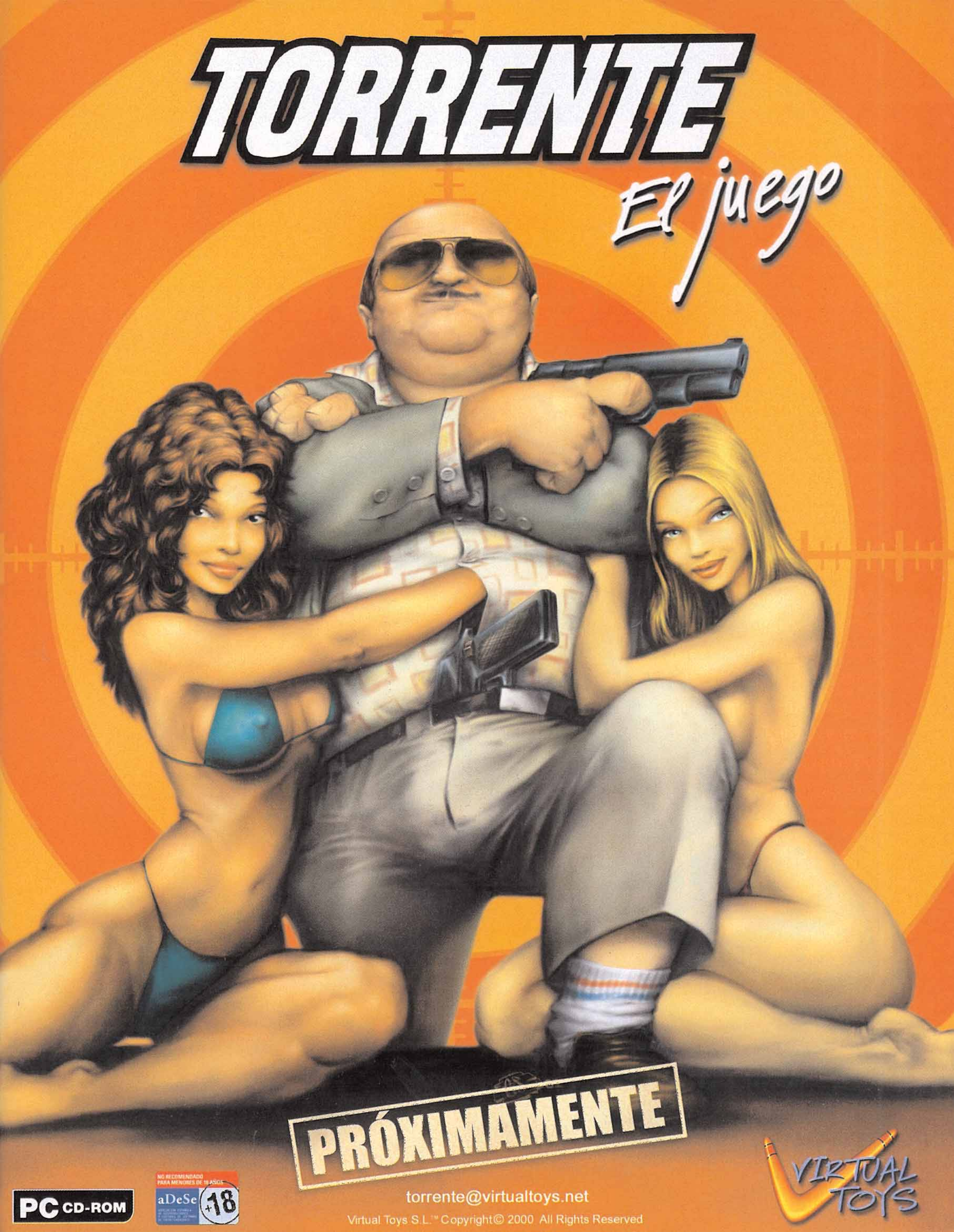
TÉCNICA BRILLANTE

El aspecto gráfico del programa es sumamente espectacular. No hay más que observar detenidamente las capturas que apoyan este artículo para comprobarlo. El motor de «Unreal», lejos de estar ya desfasado, demuestra todo lo que puede llegar a hacer en este sugerente título. De hecho, se ha modificado el engine para incluir en él capacidades tan interesantes como un avanzado sistema de cámaras en tercera persona, un sistema de animación por esqueleto y cinemáticas inversas, un mejorado sistema de partículas y la animación facial en tiempo real, con reconocimiento automático de fonemas. Por otra parte, los diseñadores del juego han puesto una especial atención en la creación de escenarios y en la arquitectura que se ha utilizado en los mismos.

Un juego de ambiente tan marcadamente cinematográfico necesita un sonido que esté a la altura de las circunstancias. Por ello, «The Fallen» será el primer juego basado en la saga Star Trek que estará completamente traducido y doblado al español. Además, como suele ser habitual en todos los productos distribuidos por FX Interactive, el doblaje de los diálogos se ha llevado a cabo en los estudios EXA y en él han participado todos los actores que pusieron voz a los protagonistas de la serie de televisión. Por si esto fuera poco, estos actores de doblaje han contado con el asesoramiento de varios expertos en el universo de Star Trek, para alcanzar el nivel de excelencia exigido por los fans más puristas de la saga. No menos importante será la banda sonora original creada para la ocasión y que estará compuesta por 57 temas inspirados en la serie y grabados en formato MP3. La banda sonora tendrá una estructura dinámica que se adaptará en tiempo real al dramatismo de cada momento. De esta forma, con diferentes fragmentos musicales, se resaltarán los momentos álgidos de tensión, intriga o acción.

«The Fallen» tiene todas las papeletas para convertirse en un gran éxito cuando aparezca. La historia en la que se basará el juego tendrá las suficientes dosis de intriga, misterio y aventura como para interesar a cualquier jugador, ya sea trekkie o no. Además, su cuidada factura técnica invitará al usuario a explorar incansablemente cada escenario, en busca de nuevas especies alienígenas, nuevos desafíos y nuevos rastros de civilización. Una oportunidad para sumergirnos en un universo fantástico que merece la pena visitar.

J.C.C.


TORRENTE
El juego
PRÓXIMAMENTE
PC CD-ROM
aDeSe
+18
torrente@virtualtoys.net
Virtual Toys S.L.™ Copyright© 2000 All Rights Reserved
VIRTUAL TOYS

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Mucho se había estado hablando sobre el nuevo simulador de Fórmula 1 de Ubi Soft. Algunos ya empezaban a pensar que se trataba sólo de un rumor, que no vería la luz jamás. Pero, para alegría de los aficionados al género, tenemos que decir que «F1 Racing Championship» ya va tomando forma, ¡y de qué manera! Un título que viene con mucha fuerza y que puede llegar a convertirse en el simulador de carreras definitivo.



¡Tiembla, Mister Crammond!



1-Todos los monoplazas cuentan con su decoración y forma original. Cada coche es diferente tanto en su aspecto, como en su comportamiento dentro del circuito de carreras.

2-Los pilotos tendrán en todo momento un comportamiento ultrarealista durante el gran premio, no creáis que se van asustar por cerrarles el paso o bloquearles un intento de adelantamiento.

3-A pesar de salir en el presente año, los coches llevarán los colores que "vistieron" en el 99. Entre todos ellos, uno de los más espectaculares es el de la escudería Williams.

4-Desde luego no cabe duda de que el equipo encargado de desarrollar este simulador, ha puesto todo la carne en el asador.

5-Aquí tenemos a un desbocado monoplaza de la escudería Sauber dispuesto a afrontar la famosa Eau Rouge de Spa.

Sí, temblando debe de estar el señor Geoff Crammond, el creador de la saga «Grand Prix», cuando haya contemplado las primeras imágenes que se han dejado ver sobre el nuevo simulador de Fórmula 1 que están desarrollando conjuntamente la compañía Video System y la distribuidora Ubi Soft. Y no es la primera vez que le ocurre al brillante programador británico. Los chicos de Ubi ya le plantaron cara a su «Grand Prix 2» con el flamante «F1 Racing Simulation». Ahora, cuando apenas han pasado unos meses desde el lanzamiento de «Grand Prix 3», y el bueno de Geoff se encuentra descansando, aparece este «F1 Racing Championship» con unas ganas terribles de llevarse la vitola de ser el mejor simulador de Fórmula 1 existente hasta la fecha.

PULIENDO DETALLES

Está claro que a pesar de que el tercer simulador de carreras de Microprose se quedara corto respecto a lo que se esperaba de él (pues uno tiene la impresión de estar jugando a una versión mejorada de la segunda parte del juego) sigue siendo el rival a batir. Queremos aclarar esto para que los amantes de «Grand Prix» no se enfaden. Desde aquí reconocemos ser auténticos amantes de la categoría reina del deporte del automovilismo y verdaderos fans de Geoff Crammond, y aunque jugamos a «Grand Prix 3», tenemos esa sensación que se vive cuando ves ganar a tu equipo por goleada, pero a pesar de todo te queda un "no sé qué..." de insatisfacción en el cuerpo. En Ubi Soft lo saben, y lo primero que han hecho es intentar pulir esos "detalles" de los que carece su potencial competidor. Antes que nada queremos aclarar, en contra de lo que piensen algunos, que «F1 Racing Championship» no es la tercera parte de «F1 Racing Simulation», sino que viene con el sello de ser un producto totalmente nuevo. En pocas palabras, este juego revolucionará el concepto de simulación de carreras ofreciendo al usuario un exclusivo modelado de circuitos y monoplazas, bautizado como GPS, y un sistema de Inteligencia Artificial realmente sorprendente. ¿Y en que consiste eso del GPS?, os preguntaréis, pues pasamos a explicarlo. Se trata de una herramienta que utilizando la tecnología de posicionamiento por satélite ha permitido el modelado de los circuitos, objetos y coches con una precisión inigualable. Cada centímetro de las pistas se ha reproducido con precisión, consiguiendo de esta manera que todas las dificultades y particularidades que hacen famoso a un circuito estén reproducidas con fidelidad. Ahora por fin podremos sentir verdaderamente en nuestras carnes lo que vive un piloto cuando aborda la famosa Eau Rouge del circuito de Spa-Francorchamps.

UNA IA REVOLUCIONARIA

Otro detalle que siempre provoca quejas entre los usuarios frente de los juegos de carreras es el comportamiento de los contrincantes contra los que participa. Siempre tienen unas reacciones totalmente previsibles y parece que fueran por raíles a lo largo de todo el circuito. Por eso Ubi Soft ha puesto especial atención en esta importante característica, la inteligencia de los rivales.

Ya nos podemos ir olvidando de eso de adelantar en la parrilla de salida a todos los monoplazas por el lateral como si fuéramos por un pasillo. Lo comprobamos y realmente es ►

Todo por la Pole Position







No sólo basta con saber pilotar bien. El piloto moderno de Fórmula 1 además tiene que conocer a fondo las características técnicas de su monoplaza, y sacar el máximo partido posible de su máquina. Todo esto se consigue configurando varios parámetros que varían dependiendo del circuito en el que vayan a pilotar. Aspectos tales como el grado de inclinación de los alerones trasero y delantero, potencia de frenado, relación de marchas en la caja de cambios, compuesto de neumáticos, cantidad de combustible, convergencia y divergencia de los trenes delantero o trasero, suspensión... deben ser ajustados para conseguir arañar esas milésimas que te situarán en las primeras líneas de la parrilla de salida. Dichos ajustes varían de una pista a otra, y del estilo de conducción del piloto. Los ajustes que decidamos escoger para el circuito alemán de Hockenheim, no nos servirán para el de Mónaco o Hungría, por ejemplo, pero también dependerá de si nos gusta realizar una conducción agresiva o conservadora.

Con «F1 Racing Championship» las posibilidades son infinitas.









1- Cada cabina interior de los coches será distinta, esto hará que nos produzca la sensación de estar pilotando el bólido de nuestro equipo favorito.

2- De vez en cuando no estará de más echar una "mirada" a la vista trasera, y comprobar quién viene pisándonos los talones para intentar adelantarnos.

3- En cualquier momento nos podremos ver sorprendidos por un hecho inesperado, ya que nuestros rivales no sólo competirán contra nosotros, sino también entre ellos mismos.

Desde cualquier ángulo

Las carreras de Fórmula 1 son apasionantes, veintidós máquinas con motores capaces de originar un empuje de más de 800 CV de potencia son la salsa de este deporte. Sin embargo debido a la alta velocidad que son capaces de desarrollar, pocas veces podemos contemplar los coches con la atención que desearíamos. Con este simulador tendremos la oportunidad de deleitarnos con las finas líneas que forman un monoplaza de estas características.











una gozada ver cómo los demás monoplazas se cruzan ante nuestra presencia, nos cierran, nos empujan por detrás, en fin, una verdadera pugna. Pero no acaba aquí la cosa, ya que también durante la carrera los competidores tendrán diferentes comportamientos y resultará muy difícil que cometan el mismo fallo dos veces. Para que todo esto pueda ser posible, sus programadores han atribuido un total de hasta setenta parámetros mecánicos, que reproducen el comportamiento real de cada coche de Fórmula 1.

EXCEPCIONAL CALIDAD GRÁFICA

La calidad gráfica del simulador también es algo que nos sorprenderá gratamente. Veremos todo con un realismo y calidad tales que tendremos la impresión de estar allí mismo, gracias al modo fotorrealista y a Revenge, un nuevo motor 3D. Se trata de un "engine" que permite manejar 32 bit en gráficos avanzados y 70 000 polígonos por pista con un ratio de 60 frames por segundo. Todo esto hará que nuestros ojos se deleiten dando vueltas por los circuitos y viendo detalles tales como deslumbramientos, sombras, y una sensación de velocidad sin igual. Porque, ¿qué sería de un simulador de Fórmula 1 sin sensación de velocidad? Un hecho que podremos palpar a través de las 15 vistas diferentes, a cada cual más espectacular, que tendremos a nuestra disposición para pilotar nuestro bólido.

Respecto a lo que comentábamos al principio sobre los detalles, «F1 Racing Championship» está plagado de ellos. Detalles tales como ver la cabeza del piloto balancearse en las curvas, cuando frena o acelera, mover las manos en el volante para cambiar las marchas, etc. Pero además este simulador también pretende que vivamos un Gran Premio en todo momento. Por cierto, escuderías que serán las oficiales de la temporada 1999, ya que el juego tiene la licencia oficial de la FIA. Bueno hasta aquí os hemos contado todo lo que hemos podido ver de este nuevo trabajo de Ubi Soft, bastante prometedor, que seguramente pueda estar disponible en el mes de Marzo del presente año. Un simulador del que nos atreveríamos a decir, que puede llegar a ser el futuro rey de las simulaciones para PC de la categoría estrella del automovilismo.

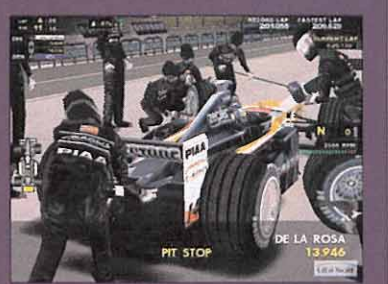
E.R.F.

Un momento crucial

Si preguntáramos a los aficionados a este deporte del motor que es lo que más les gusta de la Fórmula 1, aparte de la salida del Grand Prix, contestarían que el momento en el que el monoplaza entra a boxes para cambiar neumáticos y repostar. Muchas veces un piloto ha marchado fenomenalmente bien en los primeros puestos en el transcurso de la carrera, y se ha visto relegado a las últimas posiciones por culpa de un mal repostaje o cambio de neumáticos. Desde que el piloto entra en la línea de boxes, hasta que sale de nuevo a pista, pueden transcurrir de 20 a 30 segundos cruciales para el desarrollo del gran premio, de hecho los mecánicos entrenan hasta la saciedad esta maniobra decenas de veces durante el fin de semana. Con este simulador también podremos vivir este momento de gran tensión, como nunca antes lo hemos hecho en otros títulos del género.

















CALIENTA NEUMÁTICOS Y PREPÁRATE PARA SALIR EN LA PRIMERA LINEA DEL CONCURSO CON MÁS ALMA DE COMPETICIÓN.

SORTEAMOS:

20 JUEGOS

5 POLOS

1 CAZADORA DE CUERO
(valorada en más de 70.000 pts.)

PREGUNTAS:

1-¿A qué campeón del mundo de Superbikes tendrás que derrotar en Ducati World?
a/ Carl Fogarty b/ Carlos Moyá c/ Luis Figo

2-¿Qué podrás comprar en el juego Ducati World con el dinero que ganes en las carreras?
a/ Palomitas y un refresco b/ Nuevas motos, cascos y trajes de cuero c/ Bicicletas y monopatines

3-¿De qué país es originaria la marca Ducati?
a/ India b/ Kenia c/ Italia

Acclaim







BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO DUCATI"
2/ Entre todas las cartas se seleccionarán VEINTISEIS, UNO ganará una cazadora de cuero licenciada Ducati, CINCO ganarán un polo licenciado Ducati y VEINTE ganarán un juego para PC. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero.
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 26 de Febrero hasta el 26 de Marzo de 2001.
4/ La elección de los ganadores se realizará el 27 de Marzo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Mayo de 2001 de la revista Micromanía.
5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso ACCLAIM y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE / APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD:

PROVINCIA:

TELÉFONO: CP:

RESPUESTAS: 1: 2: 3:

Nuevas experiencias

Cada vez más, los fabricantes nos están acostumbrando a aumentar el grado de control de los juegos, ya sean de acción, estrategia, aventura o deportivos para lograr una integración total con la acción que facilite la inmersión. Y, por supuesto, qué mejor forma de lograrlo que crear mandos específicos para cada tipo de juego. Ahí están los volantes y los pedales, para los juegos de coches; las palancas de control para los simuladores de vuelo; los gamepad para arcades y el nuevo mando de Microsoft que analizamos en esta página para los juegos de estrategia.

No obstante, e inmersos en una sociedad tecnológica como estamos, esto ya no nos parece suficiente para vivir una experiencia nueva con un juego. Se necesita algo más. Y ese algo más puede ser, por ejemplo, un buen monitor de 19 pulgadas que haga que entren por nuestros sentidos todo tipo de sensaciones. O mejor aún, unas gafas de realidad virtual que no terminan de llegar al mercado de entretenimiento doméstico. Así nos sentiremos más cerca de la cabina del avión, del cuadro de mandos del automóvil o de la pistola que llevamos en la mano.

Claro está que hoy por hoy podemos completar el equipo con un aceptable sistema de sonido 3D, con cuatro altavoces y un subwoofer para reproducir como es debido el audio multicanal en tiempo real de DirectSound 3D. Os garantizamos que esta opción aumentará enormemente la pasión con la que viviréis cada uno de los momentos de tensión en vuestro videjuego favorito. Solos, en la penumbra de nuestra habitación, saltaremos del asiento cuando cualquier ruido nos sorprenda o gozaremos oyendo cómo la música de presentación da paso a un nuevo universo de posibilidades donde el único protagonista somos nosotros.

SideWinder Strategic Commander

Fabricante: **MICROSOFT**
Compatibilidad: **WINDOWS 98/2000/ME, DIRECT X, PUERTO USB**
Distribuidor: **MICROSOFT**
Precio: **12 990 Ptas. / 78 euros (con IVA)**
Más información: **www.microsoft.com**

Con este nuevo mando de Microsoft tendréis todo el control de los juegos de estrategia en la palma de la mano izquierda. Lo primero que deberéis hacer será instalar el software que acompaña a este periférico, el asistente os irá guiando por el proceso de instalación, indicando incluso el momento de conectar el dispositivo al puerto USB. Finalmente, hay que pasar las pertinentes pruebas de calibración. Ahora bien, el único inconveniente que hemos encontrado en este proceso es que el programa de instalación se encuentra en inglés, por lo que si no domináis este idioma tendréis que echar mano del manual de instrucciones, lo que puede llegar a resultar engorroso.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Nos encontramos ante un mando, cuando menos, novedoso, cuya función es única y exclusiva: sacarle mayor rendimiento a los juegos de estrategia. Para ello, cuenta con seis botones en la parte superior del mando que, como es habitual en este tipo de periféricos, se pueden programar. Ahora bien, si añadimos a esto sus tres pulsadores modificadores, situados en el lado inferior derecho, podemos configurar hasta 72 funciones, lo que da una idea de su enorme funcionalidad. Asimismo, cuenta con un botón de zoom y tres botones llamados de segunda función, para ser pulsados con el pulgar, que se encargan de las funciones habituales de la tecla mayúscula en este tipo de juegos.

En cuanto a los perfiles, incluye los de los 30 juegos de estrategia más conocidos, aunque se pueden crear perfiles propios a través del software de control. Finalmente, las características se completan con un botón de grabación para programar los botones del 1 al 6 con rapidez sin necesidad de salir del juego o de abrir el software de Strategic Commander.

ERGONOMÍA

Si por algo destaca este novedoso mando de Microsoft es por su atractiva apariencia y por su diseño ergonómico. De hecho, la mano izquierda se adapta perfectamente. Además, todos los botones coinciden con la posición de los dedos, por lo que no hay que hacer ningún movimiento extraño para realizar una acción en el juego.

Además, Strategic Commander consta de una base fija y de una parte superior móvil, que facilita los desplazamientos en los mapas. De hecho, para conseguirlo, sólo hay que empujar la parte superior en la dirección en la que deseas moverte en el mapeado 2D. La rotación de esta parte sobre su eje se hace de forma suave y hacia cualquier posición. Por cierto, hay juegos que admiten el desplazamiento longitudinal y otros no. Habrá que configurar este parámetro en el software de control.

Finalmente, este dispositivo cuenta con unos pequeños tacos de plástico en su parte inferior que lo fijan a la mesa e impiden que se mueva cuando estéis en el fragor de la batalla.

RENDIMIENTO

Actualmente el género de más crecimiento y ventas dentro del mercado de juegos para PC es el de estrategia. Ahora bien, para sobrevivir en juegos como «Command&Conquer» hay que pensar y actuar rápido. Para ello, éste puede ser un complemento ideal. Así lo hemos constatado con el juego «Zeus, Señor del Olimpo», un título que cubre de sobra todas las facetas que se le pueden pedir a un periférico de este tipo. Así, el desplazamiento sobre el mapa se hace con rapidez y precisión y la configuración de los botones ahorra mucho tiempo. Si bien, para los jugadores que se están iniciando en clase tipo de juegos, les puede resultar complicado recordar las funciones asignadas a cada botón, lo que puede ralentizar el juego y perder la concentración en ciertos momentos.

En definitiva, se puede decir que SideWinder Strategic Commander es una más que aceptable extensión del ratón y teclado, pues complementa a ambos. No obstante, dejémoslo claro, no sustituye a ninguno de los dos.

Philips presenta su regrabadora más rápida

Philips se sitúa una vez más a la vanguardia de la tecnología con la regrabadora PCRW 1208, un periférico capaz de grabar a 12X, regrabar a 8X y leer a 32X. Asimismo, está dotada con la tecnología TBW, gracias a la cual se incrementa la integridad de los datos grabados evitando que no se puedan recuperar o que el proceso de grabación se realice de forma incorrecta y eche a perder el CD virgen. Finalmente, sus características técnicas se completan con una memoria de 4 MB, una rápida extracción de archivos acústicos a 24X y un tiempo de acceso de 125 ms. En cuanto al software que le acompaña, incluye un asistente que te guiará paso a paso durante el proceso de integración de la regrabadora en el PC; los programas Adaptec CD Creator y Direct CD, que simplifican la reproducción de archivos musicales en MP3, las copias de seguridad de datos importantes y el almacenamiento de ficheros para su consulta posterior. Y por si todo esto fuera poco, la grabadora se vende con el software Jay Dance Music Creation, que te dará la posibilidad de crear pistas acústicas personalizadas.



Compatible: PC
Precio: 38 100 ptas (228.986 euros)
Mas información: http://www.philips.com

Gamepads para todos los gustos

Tres son los nuevos productos con los que Spiffy Accessories quiere que le puedas sacar mucho más rendimiento a tus programas preferidos para ordenadores compatibles.

Por una parte, dos gamepads: MoonRaker 1 y MoonRaker 5. El primero de ellos es digital y resulta ideal para juegos de lucha, aventuras y vuelo; mientras que el segundo posee un diseño ergonómico, y se puede usar tanto en modo analógico como en digital. Por supuesto, ambos poseen trimmers X e Y, botón de control del acelerador con opción on/off, seis teclas individuales de disparo turbo/auto/normal, sector turbo velocidad, dos botones de disparo A/B y un pad de ocho direcciones.

Finalmente, las novedades de Spiffy Accessories se completan con el Joystick 3D MoonRaker 3, de diseño ergonómico con cuatro botones de disparo y control de aceleración, además de una tecla para cuatro direcciones y función de autocerrado.

Una completa gama de joysticks para jugar a todo tipo de juegos dedicado exclusivamente a los ordenadores compatiblesy con unos precios muy accesibles.

Compatible: PC

Precio Moonraker 1: 1 195 ptas. (7.18 euros)

Precio Moonraker 5: 3 995 ptas. (24 euros)

Precio Moonraker 3: 2 495 ptas. (15 euros)



Nuevo CD-R de Traxdata



Grabar un CD en menos de 7 minutos. Eso es precisamente lo que vas a conseguir con el nuevo disco CD-R que Traxdata ha puesto en el mercado. Y es que con su capa de tinte protectora, es capaz de grabar datos hasta 16X, siempre teniendo en cuenta la velocidad de tu grabadora. De esta forma, podrás almacenar hasta 700 MB de datos u 80 minutos de audio.

Entre sus características técnicas hay que destacar que la información queda grabada con láser, lo que provoca una capa en el disco para la visualización y la protección del producto una vez sea empaquetado. Esta envoltura es irreversible, por lo tanto, los discos son WORM (Write Once Read Many, es decir, única escritura, múltiples lecturas). Eso también significa que no pueden borrarse o sobreescribirse haciendo las copias incorruptibles.

Finalmente, cada CD-R Traxdata ha pasado por rigurosas pruebas de testeo bajo condiciones extremas de calor, humedad y exposición a la luz tanto para asegurar su completa fiabilidad como para la estabilidad de almacenamiento y durabilidad. Estos CD-R están disponibles en paquetes de 10, 25 y 50 unidades.

Compatible: PC

Más información: www.traxdata.com

Iomega Peerless

Iomega acaba de lanzar una nueva generación de dispositivos de almacenamiento de datos de alto rendimiento tanto para usuarios de PC como de Macintosh, cuyo nombre es Peerless.

Son discos extraíbles de 5, 10 y 20 GB con un tamaño y una forma similar a la de un PDA, donde se han integrado las cabezas de lectura y escritura.

De esta forma, se elimina el riesgo de contaminación por polvo y se consigue unas velocidades sostenidas de transferencia en torno a 15 MB por segundo. Dichos discos se insertan en una estación base conectada a la CPU, en la que se encuentran ubicados los componentes electrónicos del disco duro.

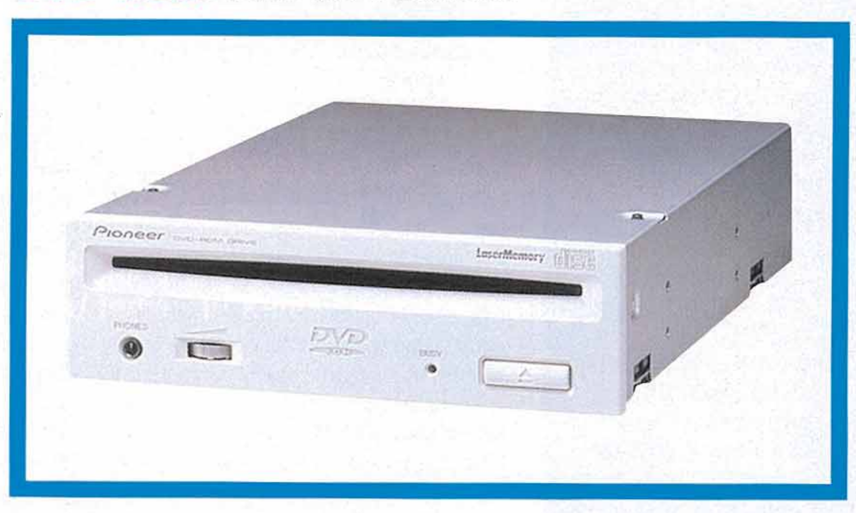
Por lo tanto, ofrecen una capacidad de almacenamiento superior a la de las regrabadoras CD-RW, DVD-RAM, DVD-RW o DVD+RW. Además, las unidades incluyen tecnología de identificación por chip para garantizar la seguridad de los datos en caso de que se pierda un disco de almacenamiento.

Este periférico se puede convertir de esta manera en una herramienta indispensable para 3D CAD/CAM, equipos de desarrollo de software, creación y gestión de bases de datos y cualquier otra actividad en la que sea necesario disponer de grandes soportes para datos totalmente portátiles. Claro que lo malo es que este sistema no se comercializará en nuestro país hasta finales de año, a un precio que está todavía por determinar.

Compatible: PC

Más información: www.iomega.com

DVD-ROM 16X de Pioneer



Pioneer presenta su nuevo modelo de DVD-ROM 16X que es capaz de transferir 21.6 MB de datos en sólo un segundo, a una velocidad de 16x como DVD-ROM y de 40X como CD-ROM. Además, para mantener altas velocidades de rotación, Pioneer ha desarrollado un mecanismo denominado DRA (Dynamics Resonance Absorber) que absorbe las vibraciones.

Y es que mientras que los métodos tradicionales de amortiguación son efectivos, esta tecnología reduce constantemente la vibración de rotación y el sonido mecánico desde el momento en que el disco efectivamente se pone en marcha.

Así, se asegura que los datos puedan leerse fielmente sin interferencias de ningún tipo, incluso en altas tasas de transferencia, y que la velocidad media de acceso sea de sólo 100 ms en el modo DVD-ROM o de 80 ms en la operación de CD-ROM.

Finalmente, junto con este modelo, la firma Pioneer comercializará tres juegos en DVD, una enciclopedia exclusiva de Star Wars Episodio I y software para ver las películas de DVD en el ordenador, sin necesidad de tener un televisión.

Compatible: PC

Más información: www.pioneer.es

Flash

El cierre de Napster sigue pendiendo de la cuerda floja. Más aún después de que el tribunal federal de apelaciones de San Francisco le haya avisado que considerará una violación de las leyes de derechos de autor si sigue permitiendo que sus usuarios descarguen música de Internet. Por su parte, los responsables de Napster han decidido continuar con el servicio que prestan a sus usuarios porque no consideran que estén incurriendo en distribución ilegal de música a través de Internet.

Microsoft y Lego han llegado a un acuerdo que dará como resultado nuevos servicios, productos que combinarán la tecnología digital del primero con los famosos ladrillos de construcción del segundo. Esta alianza se extenderá a una multitud de grupos de cada compañía. Inicialmente, las áreas clave son: MSN, Microsoft Windows Media Technologies, los videojuegos para Xbox y los servicios de Microsoft.NET.

Nintendo ha desvelado nuevos detalles del lanzamiento de su consola portátil Game Boy Advanced. Concretamente, estará disponible en Japón en colores morado, blanco y azul a partir del 21 de marzo a un precio de 9 800 yenes (unas 15 000 pesetas), y sus periféricos se venderán por separado. Por cierto, Nintendo tendrá listas un millón de consolas para ese día y espera vender unos 24 millones a lo largo de este año.

Intel ha decidido reducir el precio de sus chips para equipos de sobremesa en un 40%. En el caso del recientemente presentado Pentium 4, esta reducción afectará en un 20 por ciento. Todo ello para competir con AMD que, en los últimos meses, le ha quitado cuota de mercado con precios más bajos.

Nuevos monitores Mitsubishi

Diamond Scan 51, de 15 pulgadas, y Diamon Scan 71, de 17, son los dos nuevos monitores que Mitsubishi ha puesto en el mercado. En pocas palabras, ambos tienen una resolución de 1 280 x 1 024 ppp y disponen de pantalla antirreflejos, antideslumbrante y antiestática, de 0.28 mm de anchura de haz, con lo que se obtiene una mayor calidad de imagen. Asimismo, ambos incorporan la función On-Screen Display, que permite ajustar cómodamente en pantalla parámetros como el brillo, el contraste, la posición, el tamaño de la imagen, la inclinación lateral y el ajuste de color. Finalmente, incluyen una función de "reset" y de autocalibración, mediante controles que aparecen en el panel frontal, con la que se vuelve a un modo de funcionamiento estándar en tan sólo unos segundos.

Compatible: PC
Precio Diamond Scan 51: 33 872 ptas. (203.575 euros)
Precio Diamond Scan 71: 51 272 ptas. (308.151 euros)
Más información: www.mitsubishi.com

Logitech amplía su gama



Con iFeel MouseMan podréis dar nueva vida a tu ordenador, porque este ratón de diseño asimétrico con 4 botones, está pensado para aumentar el control y la comodidad al máximo, aportando el sentido del tacto a la informática. De esta forma, podrás desplazarte por los cuadros de diálogo, menús, barras de desplazamiento, iconos, etcétera, y sentir en tu mano las suaves vibraciones que transmite este periférico.
Además, al ser un ratón óptico, no sólo es mucho más preciso a la hora de desplazarlo por los menús, sino que además no hay bola que limpiar y puede utilizarse sobre cualquier superficie, lo que aporta una mayor fiabilidad y asegura una mayor duración del producto. Una buena elección, sin duda, este nuevo periférico de Logitech.

Compatible: PC y Mac
Más información: www.logitech.com

Altavoces serie S4



Midiland, a través del Grupo Naga, presenta en nuestro país una nueva gama de altavoces llamada Serie S4, compuesta, de momento por dos modelos. El primero es el S4 7100, que consta de un subwoofer, un módulo externo de control y cinco satélites multicanal con una potencia verdadera de 100 W (RMS). El segundo es el S4 8200, constituido por un subwoofer, cinco satélites, un módulo de control, un mando a distancia y una potencia real de 200 W (RMS).
Por supuesto, ambos productos soportan Dolby Digital y Dolby Pro Logic, además de ser compatibles con tarjetas SoundBlaster Live!, preparados así para el sonido multicanal DirectSound 3D y para el Dolby Digital 5.1 de los DVD-Vídeo.

Compatible: PC
Precio S4 7100: 34 684 ptas. (208.45 euros)
Precio S4 8200: 66 120 ptas. (397.38 euros)
Más información: www.naga.es

Trust Predator QZ500

El nuevo joystick Predator QZ 500 de Trust te devuelve el poder a tus manos. De hecho, está equipado con el conmutador HAT (que, por ejemplo, te permite ver a tu alrededor), y con una función de acelerador y palanca giratoria tridimensional.
Asimismo, este joystick se puede mover en ocho direcciones, con función de centrado ajustable y diez botones de disparo programables para poder disfrutar con los últimos juegos del género aparecidos en el mercado.
Finalmente, incorpora el programa Trust Digital Center, con el que se pueden programar los botones de disparo para así poder utilizar todas las funciones en cada juego desde el periférico, evitando en la medida de lo posible el uso del teclado.
Por cierto, el joystick incluso permite la posibilidad de programar un máximo de diez combinaciones del teclado para cada botón de disparo y, si quieres, puedes quitar también los frenos y utilizar el botón timón para manejar tu avión y ser, de esta manera, más rápido que tu oponente en el combate y triunfar sobre él en los duelos aéreos.

Compatible: PC y Mac
Precio: 5 990 ptas. (36 euros)
Más información: www.trust.com



ASHTON KUTCHER
SEANN WILLIAM SCOTT
Colega, ¿Dónde está mi Coche?
TWENTIETH CENTURY FOX PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE WAYNE RICE/GIL NETTER "DUDE, WHERE'S MY CAR?" ASHTON KUTCHER SEANN WILLIAM SCOTT
KRISTY SWANSON JENNIFER GARNER MARLA SOKOLOFF MÚSICA DE DAVID KITAY SUPERVISORES MUSICALES DANA MILLMAN & DAVE JORDAN CO-PRODUCTORA NANCY PALOIAN-BREZNIKAR MONTADORA KIMBERLY RAY
DISEÑADOR DE PRODUCCIÓN CHARLES BREEN DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ROBERT STEVENS, ASC PRODUCIDA POR WAYNE RICE BRODERICK JOHNSON ANDREW KOSOVE GIL NETTER
ESCRITA POR PHILIP STARK DIRIGIDA POR DANNY LEINER
Distribuida por HISPANO FOXFILM, S.A.E.
www.fox.es
DESPUÉS DE UNA NOCHE QUE NO RECUERDAN, LLEGA UN DÍA QUE NO OLVIDARÁN.
ESTRENO 9 DE MARZO

Por: Penélope Labelle

Vigésimo cuarta reunión de ésta que es vuestra sección. Sí, efectivamente esta sección lleva ya con vosotros dos años, dos años llenos de noticias, ayudas, consejos..., pero sobre todo de algo que a todos nos interesa: el mundo del arcade en su amplia expresión.

¡Cumpleaños feliz!

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Sí, son dos años ya los que nos separan de nuestra primera cita, dos años en los que la sección se ha visto cada día más favorecida por vuestras continuas aportaciones, desde consultas, pasando por críticas y alabanzas, hasta los cambios que vosotros mismo habéis pedido, y todo ello con la intención de mejorar día a día.



UNREAL TOURNAMENT

UN POCO DE HISTORIA

Muchos sois los que mes tras mes habéis participado en las reuniones, a lo largo de estos veinticuatro meses, veinticuatro citas mensuales en las que todos hemos disfrutado y en las que casi todos habéis tenido oportunidad de participar. Y digo casi todos, porque muchos habéis escrito a la Zona Arcade únicamente con el objetivo de criticar, otros sólo para alabar, pero siempre he considerado que lo mejor es que todos tuvierais al alcance la información que después de una consulta o un testimonio se puede conseguir.

Para aquellos que no tuvisteis la oportunidad de estar en esa ya lejana primera cita con una servidora, sólo plasmaros cómo fue mi entrada triunfal en estas páginas, por muchos criticada, pero por otros también alabada. Ahí va: "(...) A partir de este momento, vuestros días de gloria se han acabado. Mucho tendréis que sufrir para poder ganaros el galardón de Maestro en Artes Arcadianas, aunque yo os iré dando pistas sobre cómo conseguirlo.

Lo primero es presentarme. Soy Penelope Labelle Magnifique, y desciendo de una larga estirpe de Maestros en Artes Arcadianas. Provengo de una larga familia de Arcadianos, únicos conocedores de dichas artes, y que desde hace miles de años venimos viviendo en la Antártida, lugar de retiro y meditación.

La historia cuenta que el primer miembro de la saga fue el Gran Maestro Lefavre Scratchi, quien obtuvo sus poderes de una roca encontrada en una de sus luchadoras travesías por el universo. Mis antepasados han ido pasando de generación en generación los conocimientos necesarios para poder llegar a ser Maestro, pero no sólo esto, sino que los genes que tengo en la sangre, transmitidos entre generaciones, no pueden ser alterados por mucho que se lleguen a cruzar entre los más mundanos individuos. Mis descendientes también poseerán dichos genes inalterables, lo que nos dota de una serie de prerrogativas especiales que el resto de los mortales no posee. Por tanto, poder alcanzar el mencionado título de Maestro en Artes Arcadianas no es nada fácil, sobre todo teniendo en cuenta que todos vosotros sois normales y no lleváis los genes de mis ascendientes, pero sí que seguro que muchos de vosotros llegáis a poder competir conmigo haciéndome algo de frente. Sólo me queda deciros que practiquéis mucho en vuestros juegos preferidos si ansiáis tan querido triunfo."

Así es cómo empezó mi primer contacto con toda una serie de lectores (vosotros) que con el tiempo se convertirían en mis amigos, y con alguno de los cuales me he encontrado alguna vez en la red de redes disparando a diestro y siniestro.

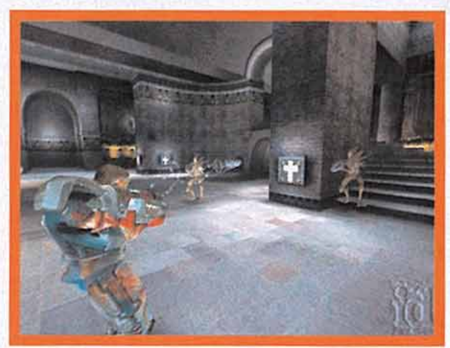
EL PRIMERO EN DISCORDIA

A lo largo de estos dos años, algunos personajes han osado hacer frente a mi gran sabiduría, muchos de ellos incluso me han cuestionado, pero he de deciros que nunca he errado en el tiro. Con esto quiero decir que, dado al excesivo trato que tengo con los mortales, muchos de sus vicios se me han pegado, y por ello el que alguna vez una servidora se haya equivocado (pocas, poquísimas... creo que una vez). Pero en fin. El caso es que durante este tiempo hemos tenido aportaciones de lectores que parece que han levantado polémica, incluso aquel famoso debate por la comparación entre «Unreal Tournament» y «Quake III» Arena, ambos excelentes programas que nos han dado horas y horas de diversión. Pues bien, de todas esas intervenciones, he querido resaltar precisamente ésas, las más polémicas, por significar un variado elenco de opiniones. Desde luego, no podía por menos que empezar con "el primero en discordia":

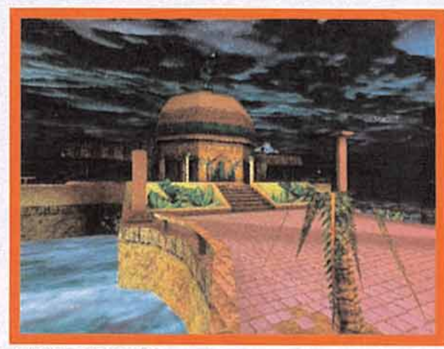
"(...)Y el primero en hacerlo se trata de un e-mail de un tal "Logan" –o por lo menos así se hace llamar- y no se trata precisamente de alabanzas hacia la persona que lidera esta sección, sino todo lo contrario. En ella, Logan hace un comentario personal sobre mí y la actitud que he tomado en el foro arcadiano, sobre la cual dice, y cito textualmente, que "la actitud de "soylamejorsoylalechesoyunsemidiosymishijosporburrosqueseantambienloseranmientrasquevosotrossolosoisunpuñadodeprigaosynohaynadaquepodiashacerparamejorarperoseguirintentandoloquemediviertevverosretorcerosenvuestrospateticosintentospormejorar..."Y continúa diciendo que dicha actitud no cae muy bien en el foro. Añade, además, que es veterano en esto de los arcades desde la era de los spectrums. Bien, bien. En primer lugar, para hacer tales afirmaciones hay que estar seguro de que una no es lo que dice ser, lo cual dista mucho de haber sido comprobado por Logan y, de momento, por ninguno de los lectores de Micromanía. En segundo lugar, lo único que se pretende es hacer que la reunión sea lo más divertida posible, sin que ello sirva para que aparezcan tensiones entre vosotros, "los mortales", y yo, y por ello ese matiz que se le quiere dar a mi persona. Termino diciendo que tal vez Logan sea mejor que yo, lo cual podrá demostrar echando una partidita a cualquier juego que sea su favorito, por Internet o como quiera, ya sabes cuál es mi nombre, pero jamás te juzgaré sin haberme enfrentado a ti. Si resultas ser mejor que yo, ya sabes, serás el primero en obtener el preciado galardón de Maestro en Artes Arcadianas. Aclarando todo lo concerniente a mi persona, dejo en paz a Logan para seguir con otros contertulios. Suerte..."

Efectivamente, y durante varios meses, este individuo/a

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Pedro Teixeira 8, 5ª planta, 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE. También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*


QUAKE III ARENA


QUAKE III ARENA


UNREAL TOURNAMENT

parece ser que me estuvo buscando por todas partes para demostrarme su maestría, no ya con la palabra, si no más bien con el arte de batallar en multijugador.

QUAKE III VS UNREAL TOURNAMENT

Otro tema que conmovió a todos los lectores (sí, a vosotros) fue el tema de «Quake III» vs «Unreal Tournament» en base a las puntuaciones que se les dieron a ambos cuando fueron analizados, y éste fue la primera charla:

(...) Efectivamente, el mundo de los arcades tridimensionales se conmueve por la aparente repercusión que ha tenido entre todos los comentarios de los puntos de mira del pasado mes de «Unreal Tournament» y «Quake III Arena», y la verdad es que no hay para tanto. Algunos incluso se atreven a reprender a los expertos comentaristas con los que cuenta esta revista, por cierto líder del mercado –por algo será-. Así que, tal y como están las cosas, y siguiendo la naturaleza de mi ser, no puedo por menos que meterme en tan dispar opinión.

Muchos sois los que habéis criticado la puntuación que se le dio a «Unreal Tournament» en la revista del mes pasado (Micromanía número 60) –un 83-, todos vosotros fieles seguidores de la saga –corta, pero impresionante- de «Unreal». Otros, imagino que fanáticos y seguidores de la saga «Quake», nos habéis felicitado. Claro, esto es algo lógico; siempre miraremos más hacia los programas con los cuales nos divertimos más, ¿o no? Pues la cosa, a mi modo de ver, está bastante clara. Ambos juegos lo que prometían en un primer momento era que únicamente iban a servir para el modo multiusuario, dado el nivel de adicción que en los últimos dos años se ha producido en este campo. Y cuando por fin salen a la calle ambos juegos, resulta que tenemos gente descontenta y gente feliz, en el otro extremo, por la decisión de un experimentado equipo de redactores.

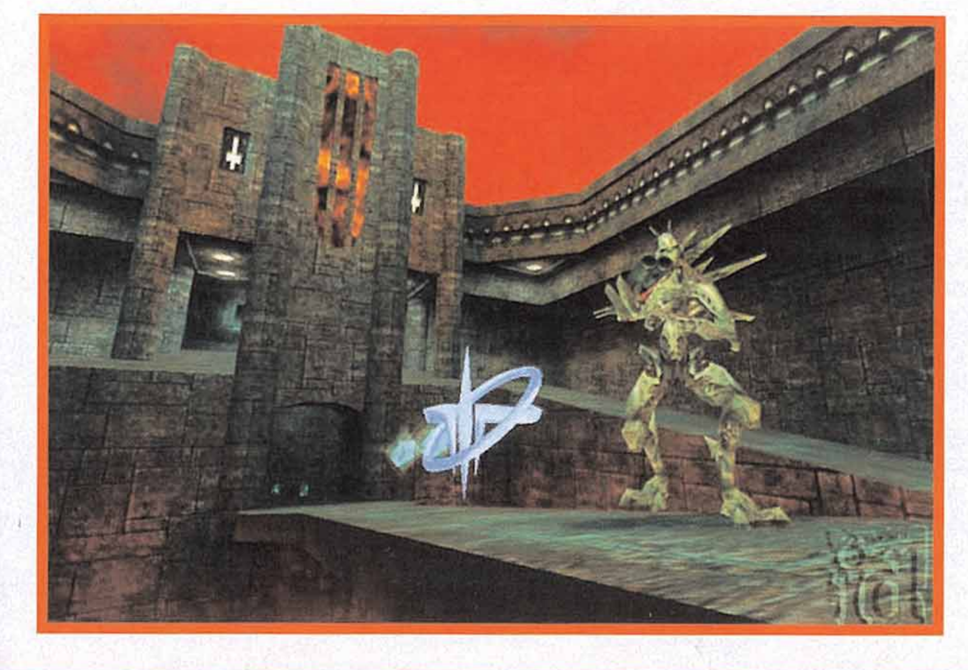
Así, en este sentido, un lector –que no se ha identificado- de Micromanía se queja en un e–mail por la puntuación y los comentarios "fuera de lugar" que se le han dado a «Quake III» en detrimento de «Unreal Tournament», y hace alusión a los fantásticos modos de juego de este último –no así en «Quake III»-, la cantidad de armas disponibles del mismo –no como en «Quake III», siempre iguales-, la inteligencia artificial de los bots –no torpes y tontos como en «Quake III»-. Pero bueno, ¿quieres un juego multijugador, o quieres lo que ya había antes de estos títulos, como «Unreal», «Half-Life» o «Quake II», por poner algunos ejemplos?

Señores, seamos serios. Lo que debe tener un juego hecho por y para jugar contra otros oponentes HUMANOS no es lo bueno que sean los bots, la calidad y variedad de las armas, los diferentes modos de juego, sino la adicción que provoca en todos y cada uno de nosotros, y la cantidad de horas que hace que estemos enganchados frente al ordenador, dando cera a los demás oponentes HUMANOS, y comentando después las jugadas con los compañeros y picando al personal. ¿Cómo te picas con un bot? ¿Apagando el ordenador? Pues según todo esto, efectivamente dicho lector tiene razón al afirmar que «Unreal Tournament» tiene una gran calidad gráfica, unos modos de juego que sólo él posee, multitud de opciones a manejar, una elevada IA, muchas armas e ítems diferentes... Sí, así nos parece que es, pero, ¿y el modo multijugador, para lo que realmente fue diseñado? Pues conectar dos equipos en una red local para jugar con este programa de Epic Games resulta de lo más tedioso, además de no proporcionar toda la rapidez que un arcade 3D de esta categoría debería tener.

Ahora, por otro lado, tenemos a «Quake III» que, efectivamente también, posee unos cuidadísimos gráficos, pero resulta que la IA de los enemigos es baja, tiene pocas armas e items... Claro que jugando contra otros oponentes humanos la cosa cambia. Y mucho. Fácil de establecer conexiones –y no sólo a nivel local, sino también por Internet-, rápido de cargar y fácil de manejar. ¿Algo más? Pues sí, la inteligencia no es artificial, ni los reflejos, ni los cabreos de los demás, sino humana, y eso siempre repercute en la jugabilidad, que es, al fin y al cabo, lo que buscan estos dos juegos.

¿Qué pasaría si hubiera un tercero en discordia? Vamos a ver qué es lo que nos depara el futuro cercano, y «Blade» en concreto... ¿Será éste el juego del que hablamos?..."

Pues así fue todo, dos temas que hicieron de esta sección un verdadero mar de diferentes opiniones entre todos vosotros, pero que estoy segura que no dejarán de darse en el futuro.



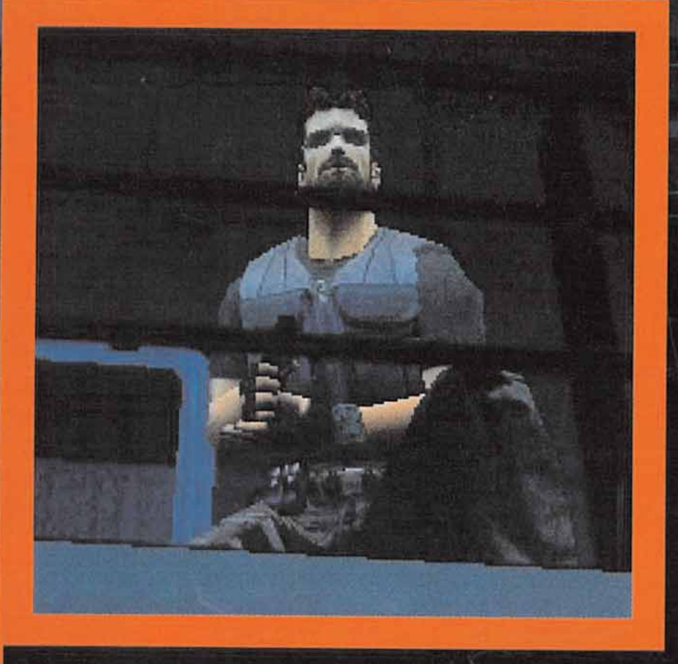


GRACIAS A TODOS

Desde aquí, sólo quiero demostraros mi gratitud por el apoyo que me habéis prestado durante estos dos años, y espero que siga hasta siempre, que intentemos juntos mejorar estas páginas de Micromanía mes tras mes, para así acomodarla a vuestros gustos y preferencias. También quiero pediros perdón por dejar la ferviente actualidad que nos mueve todos los meses, pero que a buen seguro retomaremos el mes que viene. Así, que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.

Penelope Labelle

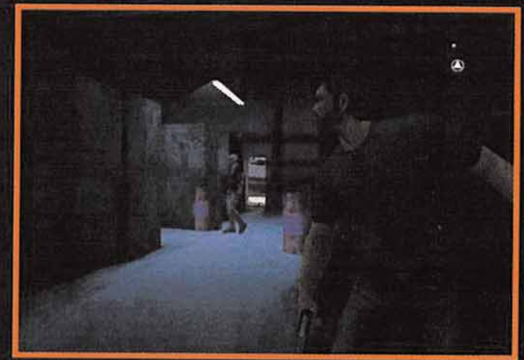
HEADHU



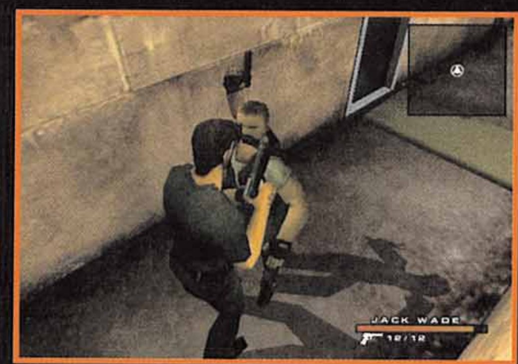
- Compañía: **AMUZE / SEGA**
- En preparación: **DREAMCAST**
- Género: **AVENTURA / ACCIÓN**

AMBICIOSO...

Finales de Enero no resulta, ni de lejos, la fecha más apropiada para visitar Londres. El habitual clima de las islas británicas por estas fechas no resulta lo más acogedor que uno se pueda imaginar. Sin embargo, la ocasión parecía merecer las inclemencias del tiempo cuando uno de los títulos más esperados para Dreamcast desde hace meses iba a hacer su presentación oficial. Sega y Amuze unieron sus fuerzas hace tiempo para producir un título que fuera capaz de combinar acción y aventura, y ligeras dosis de estrategia, en un estilo cinematográfico y dotado de una ambientación que pareciera, igualmente, más pensada para una película que para un videojuego. No es la primera vez que un juego afronta tan ambiciosas perspectivas, aunque pocos lo han conseguido con sobrada eficacia (¿alguien dijo «Metal Gear Solid»?) Y, además, no resulta tampoco muy habitual encontrarse con un equipo capaz de querer echarse a la espalda semejante reto, cuando se trata de su primer trabajo.



El sigilo, y aprovechar los escenarios para ocultarse del enemigo, perfilan algunos de los aspectos claves de la jugabilidad de «HeadHunter».



Un humor muy, muy negro, unido a un cierto tono sarcástico, se combinan para ofrecer un "thriller" del videojuego, poco habitual.

UN TRABAJO PELIGROSO

La historia que da forma a «HeadHunter» nos traslada a un futuro muy cercano, y nos sitúa en la soleada California. El crimen organizado y las bandas mafiosas imponen su ley, y la respuesta del gobierno ha sido la creación de un régimen casi fascista, donde la censura controla los medios de comunicación y la ley juzga a cada ciudadano por su valía para los planes estatales.

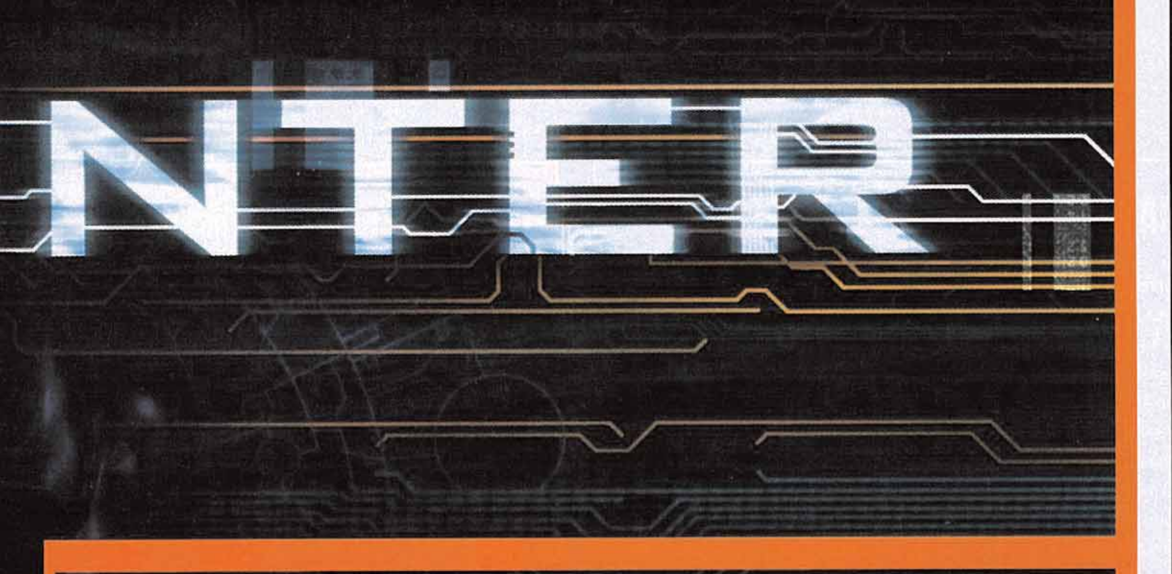
En este escenario, una nueva tendencia parece controlar el mercado negro que dominan ciertas corporaciones: el tráfico de órganos.

Como principal fuerza de choque contra el crimen aparece ACN (AntiCrime Network), una empresa de seguridad privada, formada por cazarrecompensas que combinan una intensa preparación antiterrorista con la más avanzada tecnología armamentística. Pero, cuando el multimillonario fundador de ACN, y presidente de la compañía, aparece muerto en su propio despacho, el caos se impone y las sospechas sobre la responsabilidad de este acto se disparan en todas direcciones.

En este orden de cosas, aparece el protagonista de «HeadHunter», Jack Wade, otrora uno de los principales agentes de la organización, y ahora un cazarrecompensas renegado que sufre de un severo caso de amnesia, y al que Angela Stern, hija del magnate fundador de ACN, encarga encontrar al asesino de su padre. Poco a poco, se va descubriendo una oscura trama en que nada es lo que parece, y donde la mentira y la traición se convierten en lo más habitual. Y, mientras la historia se sucede, y se va identificando a los "buenos" y los "malos", Jack tendrá que descubrir en qué bando está él mismo.

A POR TODAS

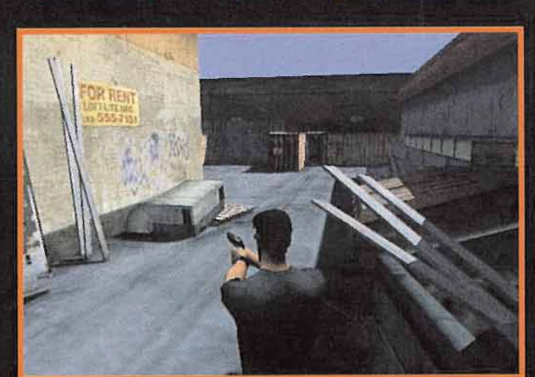
Amuze y Sega quisieron hacer de la presentación de «HeadHunter» un evento que mostrara lo ambicioso del proyecto. La zona de Covent Garden, en Londres, es famosa por



Desde la aparición de las primeras imágenes e información, después de la celebración del E3 del pasado año, «HeadHunter» ha sido uno de los títulos que más atención han llamado del futuro catálogo de Dreamcast, así como de los que más posibilidades parecen encerrar, cara a la innovación y calidad técnica. Sin embargo, no fue hasta finales del pasado mes de Enero cuando Sega y Amuze decidieron mostrar oficialmente todo lo que este sugerente proyecto podrá ofrecer, cuando por fin vea la luz dentro de algunos meses. Micromanía acudió a la presentación, en Londres, de «HeadHunter» para contar todo cuanto se puede esperar de este juego.



El detalle de algunos escenarios resulta asombroso por el realismo que se ha conseguido con, por ejemplo, los efectos atmosféricos.



El desarrollo del engine ha partido de cero, y ha sido creado íntegramente por los programadores de Amuze, para sacar todo el partido a Dreamcast.

reunir la mayor cantidad de teatros por metro cuadrado que imaginarse pueda. Dada la estructura cinematográfica de la que se ha querido dotar al juego, tanto en su narración como en su ambientación, ésta parecía ser el área idónea para la puesta de largo de «HeadHunter». Sin embargo, un hotel fue el escenario escogido por las compañías para la presentación. El porqué de esta curiosa elección encontró respuesta cuando el grupo de representantes de la prensa fue introducido en una mini sala de cine, en los sotanos del hotel. Allí, diversas secuencias del juego, junto a una demostración en tiempo real de la acción del mismo, precedieron a la intervención de los componentes de Amuze, que fueron comentando algunos de los aspectos más importantes de «HeadHunter», desde su concepción hasta su puesta en escena, y algunas cuestiones relacionadas con jugabilidad y diseño.

John Kroknes, cofundador de Amuze y productor de «HeadHunter» abrió el fuego, haciendo mención a los puntos que han inspirado ciertos apartados del juego. Acción y aventura parecían ser las bases sobre las que se quiso cimentar el proyecto. Sin embargo, otro punto en que se quiso hacer un especial hincapié fue el diseño al estilo de una película de Hollywood. Amuze no niega ciertas influencias de otros títulos como «Metal Gear», uno de los favoritos de Kroknes, según reconoció públicamente, pero ciertos diseños procedentes de películas como "Robocop" o "Starship Troopers"



AMBIENTACIÓN DE CINE

Uno de los apartados que más influye en la ambientación de cualquier título en cualquier plataforma es, indudablemente, la banda sonora y los efectos de sonido. «HeadHunter» ha sido concebido, en muchos aspectos, como una verdadera producción cinematográfica, donde la tecnología se poner al servicio de la historia y la jugabilidad. Por ello, la banda sonora de este juego no será, precisamente, la típica "paranoia" de música electrónica tan abundante en muchos juegos. Muy al contrario, Sega y Amuze han requerido los servicios de una orquesta sinfónica de 65 miembros y los estudios de grabación de Abbey Road (mítico lugar donde los haya en el mundo de la música), para demostrar que lo ambicioso de este proyecto no se queda en mera fachada. Los estudios de Abbey Road, situados en la calle del mismo nombre, en Londres, son conocidos por ser donde se grabaron algunos de los álbumes más famosos de The Beatles, así como por haber servido de escenario en la grabación de algunas de las bandas sonoras más famosas de la historia del cine ("En busca del Arca Perdida", "Star Wars", etc.). Y varios de los miembros de la orquesta han colaborado en actividades que van desde la grabación de discos de artistas como All Saints y Robbie Williams a bandas sonoras como "El Mundo no es Suficiente" o "La Momia".

Además, en el apartado de la BSO de «HeadHunter» resultó importantísimo el diseño técnico, para lo que se contactó con Noisebox, una compañía especializada en la producción de música para la industria del cine, que permitió crear el estilo cinematográfico que las secuencias del juego requerían. Finalmente, la producción de todo el entramada musical se dejó en las manos de Richard Jacques, un reputado músico, pese a su juventud (28 años), que cuenta con un impresionante currículum que va desde el trabajo para radio y TV, hasta la colaboración, de la mano de Sega, en títulos como «MSR», «Sonic R», «Jet Set Radio», etc.

—ambas, curiosamente, de Paul Verhoeven- parecen referentes mucho más inmediatos para Amuze. En estas películas, se encuentran ciertos detalles que apuntan al diseño de estéticas pseudo fascistas (algo muy evidente, sobre todo, en "Starship Troopers") que se han tomado como referentes para algunos de los apartados del juego.

Acción y aventura resultan, en todo caso, dos de los ingredientes más habituales de multitud de producciones de los últimos tiempos. Y el equilibrio necesario entre ambos componentes, así como su puesta en práctica no siempre arrojan los resultados deseados. Por tanto, ¿cómo quiere Amuze ofrecer algo distinto en «HeadHunter»?

MUCHO POR DELANTE

Es difícil responder a la pregunta antes planteada. Pese a que las informaciones sobre el juego apuntan a que, conscientemente, o no, Amuze está planeando un título que podría perfectamente pasar por un clónico de «Metal Gear Solid», la demostración a que la prensa tuvo acceso indica que aún queda mucho por hacer en el juego. Algunos detalles parecen estar muy bien planteados, pero aún no están totalmente operativos. Uno de ellos es la sinergia entre el modo multijugador (a través de acceso online), en que ciertas competiciones arcade, basadas sobre todo en carreras de motos darán acceso a ciertas recompensas y objetos que tendrán su aplicación posterior en el modo de un solo jugador, integrándose en la aventura. La participación online, en todo caso, no será un factor imprescindible para la aventura, pero le dará una mayor profundidad. Estos ejemplos, junto a la ambición en el diseño planteada por Amuze puede dar mucho de sí en «HeadHunter». Pero su fecha de lanzamiento, planteada para finales de este año, ya es indicativa de lo que aún queda por hacer en el juego. Factores como la IA, el engine y la historia del juego están ya finalizados, pero aún queda mucho por integrar. Así, «HeadHunter» se presenta con unas credenciales inmejorables, pudiendo convertirse, finalmente, en el gran juego que sus creadores aseguran que será. Pero con el tiempo que aún tiene por delante hasta hacerse realidad, resulta muy prematuro afirmar nada por el momento. Si todo se desarrolla tal y como está previsto, habrá que permanecer muy atento a este título.

F.D.L.

LAS VERDADERAS ESTRELLAS



En el diseño de los personajes principales, así como en la definición de una personalidad compleja, radica gran parte de las virtudes de «HeadHunter», en cuanto a su historia y cómo la jugabilidad se ve afectada por las características de cada uno de ellos. Jack Wade y Angela Stern aparecen como dos de los más importantes. El primero, el protagonista absoluto, y la segunda, la que desencadena toda la trama de la acción. En Amuze se han preocupado de crearles un "pasado" que encaje en todos sus detalles en la historia, de modo que el aspecto cinematográfico del conjunto se vea reforzado. Todo ello se verá en pantalla reflejado también en el aspecto de cada personaje, que podrá variar según el momento y el lugar.

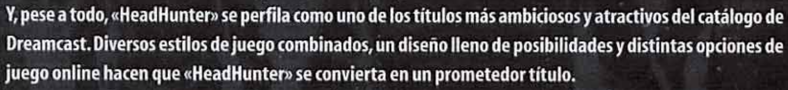
Pero todo esto es, según sus creadores, la punta del iceberg. Toda la historia se irá desvelando poco a poco, hasta llegar a secuencias sorprendentes e inesperadas.





UN AMBICIOSO PRIMER PROYECTO

«HeadHunter» es el primer título que Amuze, como equipo de desarrollo, ha llevado a cabo. No se trata de uno de los equipos que Sega concibió como compañías 1.5, esto es, equipos independientes pero integrados en la estructura de desarrollo de la compañía, para Dreamcast. Sin embargo, este equipo sueco ha abordado, curiosamente, Dreamcast como la plataforma ideal para su primer proyecto, por la combinación de las posibilidades técnicas de la consola y su sencillo acercamiento a la programación, así como por el apoyo en la producción ejecutiva que Sega les ha proporcionado.



Y, pese a todo, «HeadHunter» se perfila como uno de los títulos más ambiciosos y atractivos del catálogo de Dreamcast. Diversos estilos de juego combinados, un diseño lleno de posibilidades y distintas opciones de juego online hacen que «HeadHunter» se convierta en un prometedor título.

Amuze, en todo caso, parece que tiene muy claro que Dreamcast es tan sólo el comienzo, pues pese a su bisoñez como equipo de desarrollo, trabajan en engines para distintas plataformas y tienen claras las posibilidades que cada hardware parece ofrecer. Así que no sería de extrañar que, dentro de no demasiado tiempo, veamos nuevos trabajos de este equipo, que parece tener un futuro estupendo por delante.

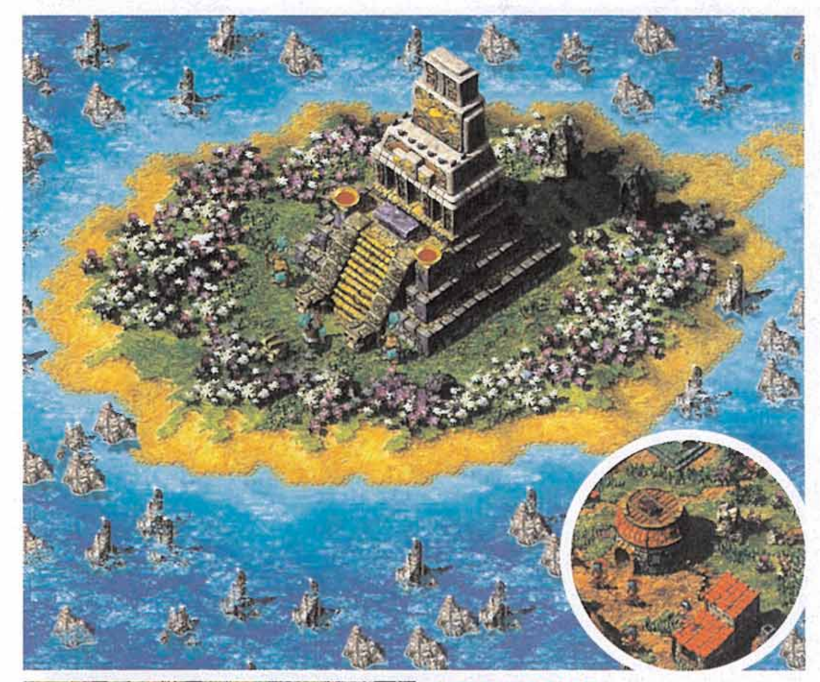




PARIS DAKAR PC / PLAYSTATION 2 / BROADSWORD / ACCLAIM

Tras el anuncio de la licencia oficial que Acclaim ha conseguido para desarrollar un juego basado en el rally más famoso del mundo, la presentación del juego fue el paso siguiente. Aunque aún quedan bastantes semanas para que el título haga su aparición, «Paris Dakar Rally» quiere convertirse en un punto de referencia en los dos formatos en que se presentará. Es muy pronto para decir si el juego conseguirá su propósito, pero ambición no es lo que le falta. La simulación pretende ser enormemente realista, así como ofrecer un engine de calidad sobresaliente y múltiples opciones y modos de juego. El tiempo dirá si se cumplen las previsiones de Acclaim.





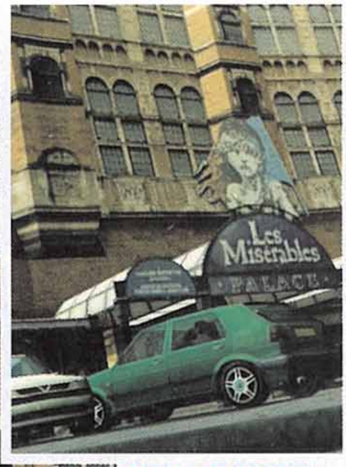


SETTLERS IV PC / BLUE BYTE

Una de las series de estrategia en tiempo real más conocidas de los últimos años tiene casi a punto su cuarta entrega. «Settlers IV» sigue la línea marcada por sus predecesores, pero también pretende aportar novedades sustanciales en la mayoría de sus apartados de importancia. Tanto en modo de un único jugador como en la opción multiusuario, «Settlers IV» quiere satisfacer tanto a jugadores de anteriores ediciones del juego como a nuevos usuarios. Dentro de muy poco una versión final del juego estará disponible en el mercado español.





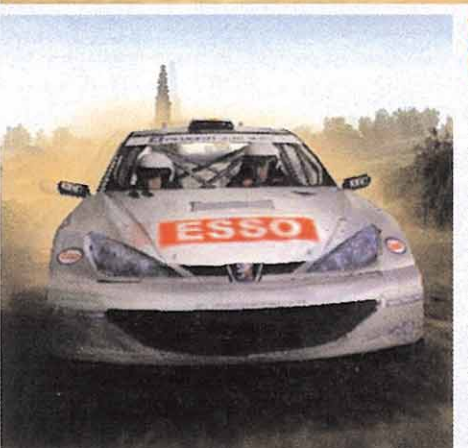


THE GETAWAY PLAYSTATION 2 / TEAM SOHO / SCEE

Uno de los juegos en desarrollo más ambiciosos para la nueva consola de Sony no proviene, curiosamente, de Japón ni Estados Unidos, como suele ser habitual en las producciones de PlayStation 2. Uno de los equipos de desarrollo de Sony en Europa está siendo objeto de toda la atención imaginable desde hace tiempo, tras las primeras imágenes disponibles de «The Getaway». El título combina acción, aventura y carreras por un Londres enormemente real, en uno de los juegos que pueden presentar un auténtico cambio en el modo de diseñar producciones para PlayStation 2. Queda por ver si todo lo que «The Getaway» promete se hace realidad, pero sólo visualmente, ya puede convertirse en uno de los proyectos más revolucionarios en el mundo de las consolas.







WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2001

PLAYSTATION 2 / EVOLUTION STUDIOS Sólo con tener en cuenta que Evolution Studios está formado por antiguos componentes de DID y Psygnosis, bastaría para considerar este proyecto como uno de los que más darán que hablar en el futuro inmediato. Pero, en todo caso, las informaciones e imágenes disponibles de «World Rally Championship 2001» ya son indicativas de lo ambicioso del título y lo prometedor que resulta. Evolution trabaja en una línea dirigida a obtener el máximo realismo sin comprometer diversión ni jugabilidad. Y partiendo de cero en todos los apartados, técnicos y de diseño, pretenden ofrecer algo verdaderamente innovador.







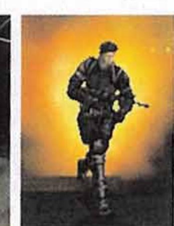
ACE COMBAT 4

PLAYSTATION 2 / SCEE De momento, PlayStation 2 parece que quiere seguir viviendo de la continuidad de muchas de las sagas que han tenido gran éxito en su antecesora. «Ace Combat» ha sido una de las series más prolíficas, y su cuarta entrega ya se prepara para la nueva máquina de Sony. Parece que, pese a mantener la esencia claramente arcade de toda la serie, «Ace Comabt 4» va a poner toda la carne en el asador en el apartado del realismo gráfico, y tanto escenarios como aviones ofrecerán el aspecto más real que se pueda imaginar.

Los seguidores de esta serie están de enhorabuena ante la aparición del que, con poco, se puede convertir en el mejor juego de la misma.







EXTERMINATION

PLAYSTATION 2 / DEEP SPACE / SONY Cambiemos los protagonistas, los escenarios, algunos objetivos y cierto diseño de acción de «Resident Evil», y pongamos en su lugar la Antártida, alienígenas y fuerzas especiales de los marines, y tendremos la base de lo que es considerado el primer "survival horror" de PlayStation 2. «Extermination» nos pone en la piel de Dennis Riley, un soldado de elite que comanda a un grupo de marines encargado de investigar extraños acontecimientos que tienen lugar en Fort Steward, una base secreta de los Estados Unidos, sólo para descubrir que los extraterrestres están últimamente muy revoltosos. Los sistemas de cámaras, la acción narrada en un estilo cinematográfico y mucho de sustos y efectos visuales es lo que promete ofrecer «Extermination».



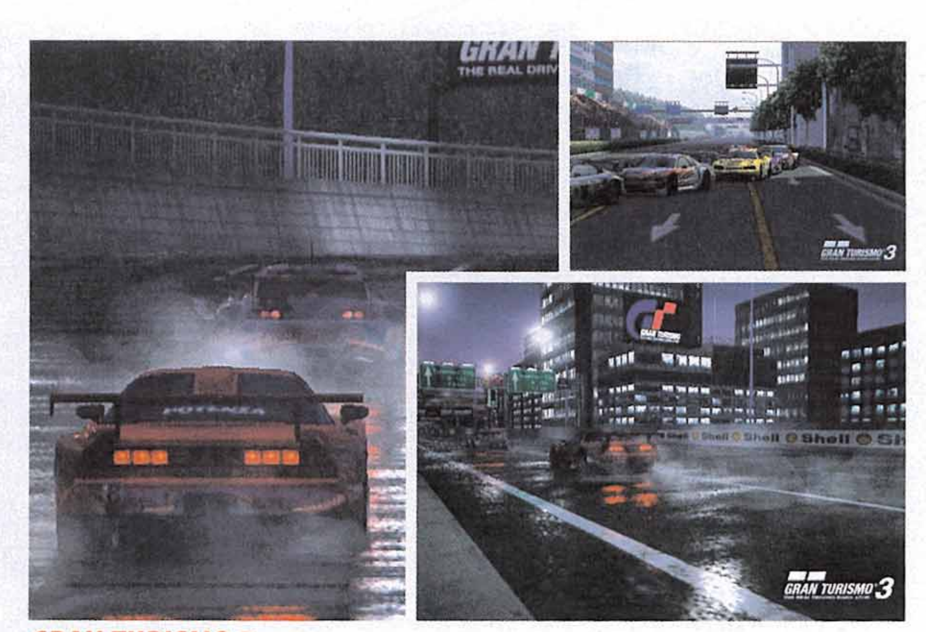
FORMULA ONE 2001

PLAYSTATION 2 / SCEE STUDIOS LIVERPOOL Producto oficial de la FIA, diecisiete circuitos, escuderías y pilotos de la temporada 2001 forman la base de «Formula One 2001». Nuevos modos de juego, la posibilidad de salvar partidas en cualquier momento, mejoras técnicas considerables, influencia de las condiciones atmosféricas... casi todo parece destinado a hacer de este juego uno de los mejores y más realistas que se hayan visto sobre la Fórmula 1 en una consola. Sin embargo, queda por descubrir hasta que punto el aspecto de simulación llega a convertirse en realidad en el juego, puesto que, hasta el momento, la perspectiva arcade siempre ha imperado en todos los títulos de Formula 1 vistos en estos formatos.





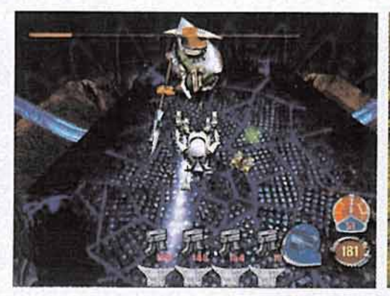




GRAN TURISMO 3

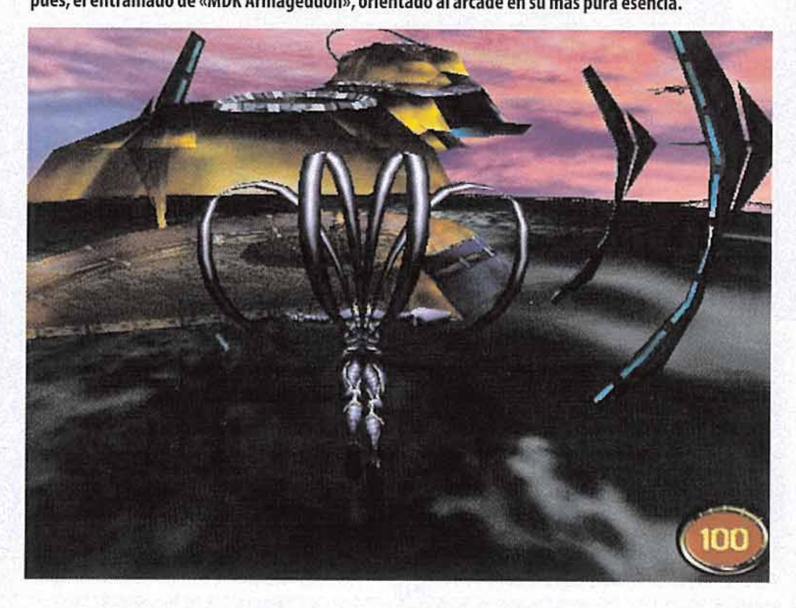
PLAYSTATION 2 / POLYPHONY DIGITAL / SONY Poco a poco se va acercando la fecha de lanzamiento de uno de los juegos más esperados para la nueva consola de Sony. La compañía va descubriendo poco a poco nuevas imágenes e información referentes al título, que ya acumula unos cuantos retrasos pero que, por lo visto, parece que merecerán la pena, pues «Gran Turismo 3» ofrece día a día mejor aspecto.

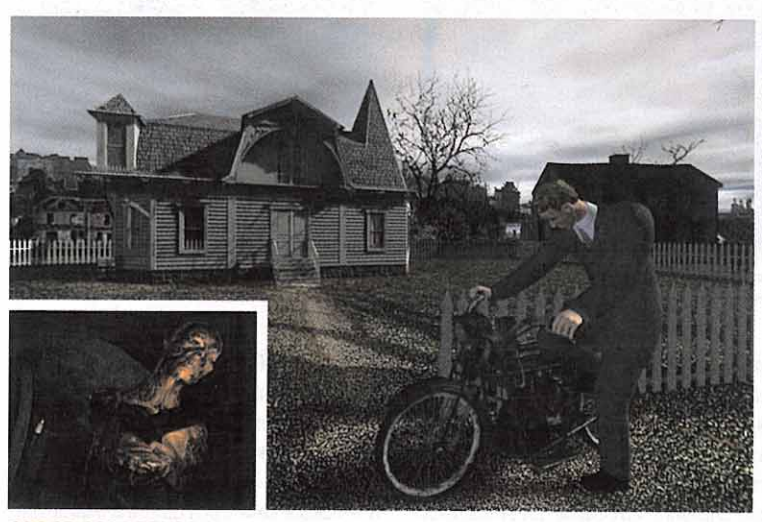
Nuevas modalidades de juego, no anunciadas en un principio, parece que serán incluidas en la versión final de «Gran Turismo 3», aunque Polyphony no quiere desvelar totalmente todos los secretos del juego. En cualquier caso, uno de esos títulos que se convertirán en imprescindibles para los usuarios de PlayStation 2.





MDK ARMAGEDDON PLAYSTATION 2 / BIOWARE / INTERPLAY Aunque sus creadores aseguran que la versión para PlayStation 2 de «MDK 2» ofrecerá numerosas novedades respecto a las aparecidas para PC y Dreamcast, la base del estupendo juego de Bioware será idéntica. Así, se asegura la calidad de un título que los usuarios de PlayStation 2 hasta ahora no habían tenido oportunidad de disfrutar. La jugabilidad, la acción sin tregua, lo divertido de su historia y nuevos puzzles forman, pues, el entramado de «MDK Armageddon», orientado al arcade en su más pura esencia.





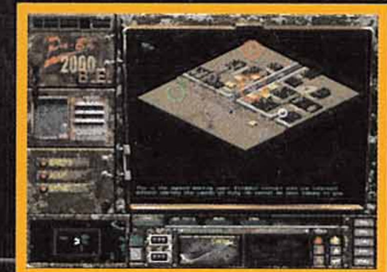
NECRONOMICON PC / WANADOO Las historias de Lovecraft han venido surtiendo al mundo del videojuego desde hace años, y han deparado algunas de las aventuras y los títulos más espectaculares y revolucionarios que se puedan imaginar. Desde clásicos como «Alone in the Dark», los guiones basados en los mitos de Ctulthu siempre han dado buenos frutos. En concreto, «Necronomicon» se inspira en "El Caso de Charles Dexter Ward" y sirve de punto de partida para una de las tan típicas aventuras desarrolladas en Francia, basadas en engines 3D cimentados en gráficos pregenerados, de gran calidad visual y un desarrollo donde los puzzles complejos están a la orden del día. «Necronomicon», dada su temática, está destinado a los seguidores del fantástico en general, y de Lovecraft en particular, excusa más que suficiente para prestarle atención y comprobar si responderá a todas las expectativas que de estos datos se puedan generar.



Fallout Tactics: Brotherhood Of Steel

Aunque a veces pueda parecer lo contrario, continuar una saga de renombre no es en absoluto sencillo. Si decides conservar todas las características que hicieron de los primeros juegos un éxito corres el riesgo de que te acusen de no innovar y de vivir de glorias pasadas, mientras que si te arriesgas a cambiar el planteamiento original del juego posiblemente serás criticado por no haber sabido conservar el espíritu de la saga. Afortunadamente para los numerosísimos seguidores de la serie «Fallout», Micro Forte parece estar encontrando el equilibrio perfecto entre ambos extremos.



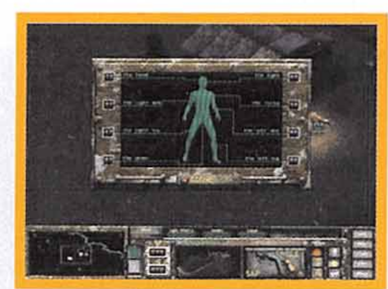


La guerra es inminente

Para aquellos que no lo conozcan, el universo «Fallout» está ambientado tras una hipotética Tercera Guerra Mundial durante la cual el planeta tierra quedó devastado por el uso masivo de armas nucleares. Los supervivientes condenados a habitar el apocalíptico mundo radiactivo que resultó de la contienda se encuentran divididos en tribus o clanes y se dedican a luchar los unos contra los otros por la conquista de los escasos recursos disponibles y por el control de los restos de la tecnología anterior a la guerra. Aunque «Fallout Tactics» se encontrará lógicamente sumergido en este universo, de hecho cronológicamente se sitúa entre la primera y la segunda entrega de la serie, la intención de los desarrolladores es la de desmarcarse en parte de los anteriores títulos probando un nuevo concepto de juego diferente al del juego de rol al que pertenecían tanto «Fallout» como «Fallout 2». En concreto «Fallout Tactics: Brotherhood Of Steel» será un juego de combates tácticos en el que tendremos que controlar a un grupo de hasta seis personajes para realizar con ellos las misiones que nos sean encomendadas, desde la infiltración de nuestro equipo en territorio enemigo para recuperar un valioso objeto hasta el rescate de unos rehenes, pasando por el sabotaje de instalaciones o el asesinato de líderes enemigos, entre muchas otras. Para ello los personajes de nuestro grupo estarán convenientemente especializados, de forma que podremos elegir entre francotiradores, soldados de asalto, expertos en explosivos, especialistas en infiltraciones (vulgo ladrones), médicos, etc. Se pretende, por supuesto, que el salto sea lo menos traumático posible para los aficionados a la serie, así que muchas de las características de los primeros juegos seguirán presentes en la nueva entrega. Así, nuestros personajes estarán definidos siguiendo el mismo sistema de puntos de habilidad y experiencia, de manera que a medida que avancemos en el juego los personajes que consigan sobrevivir se irán volviendo cada vez más y más poderosos. De igual forma, el sistema de control será también muy parecido, con la única salvedad de que ahora podremos dar órdenes a seis personajes en lugar de a uno, pero por lo demás, seguirán ahí los inventarios, las hojas de personaje y las listas de habilidades. Probablemente el cambio más importante lo vayamos a encontrar en el desarrollo de la acción ya que, dado que en los tiempos que corren parecía evidente que un sistema de turnos no es lo más apropiado para un juego de combate, los chicos de Micro Forte han "inventado" un sistema de turnos continuos que permite que el tiempo transcurra de forma fluida mientras nuestros personajes actúan de manera continua. Los puntos de actividad siguen ahí, pero la diferencia es que se recargan a medida que pasa el tiempo y no al final de cada turno, como antes. En realidad este sistema no es en absoluto novedoso, pues ya hemos tenido ocasión de verlo en juegos que en su momento fueron tan populares como los de la serie «X-COM». Si este cambio resulta demasiado brusco para alguien, seguirá existiendo la posibilidad de volver al sistema de turnos, aunque parece que este sistema de turnos continuos no sólo es igual de sencillo que el antiguo, sino que hace que el juego sea mucho más emocionante.



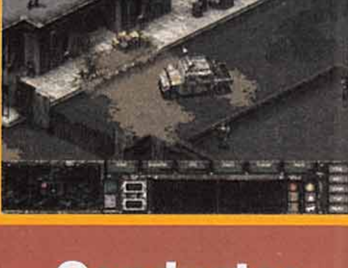
A pesar de no ser un JDR, podremos entablar diálogos con una gran cantidad de personajes.



A la hora de disparar podremos seleccionar el lugar exacto al que queremos hacerlo.

A pesar de las similitudes con las entregas anteriores, «Fallout Tactics» no será un juego de rol

El sistema de turnos continuos nos permite movernos por el mapa libremente en tiempo real.



Una vez más nos encontraremos con toda la imaginería característica del universo «Fallout»

Conductor de primera

Aquellos que hayan jugado las anteriores entregas de la serie se llevarán una agradable sorpresa al comprobar que se van a incluir en el juego diferentes vehículos totalmente operativos. Es cierto que ya en «Fallout 2» nuestros personajes podían subir a un camión para desplazarse más rápidamente entre zonas, pero ahora no sólo podremos montarnos en un vehículo, sino que podemos conducirlo sin problemas por todo el mapa de la misión disparando desde dentro de él contra nuestros enemigos. Incluso se ha introducido en la hoja de personaje una nueva habilidad, la de conducir.

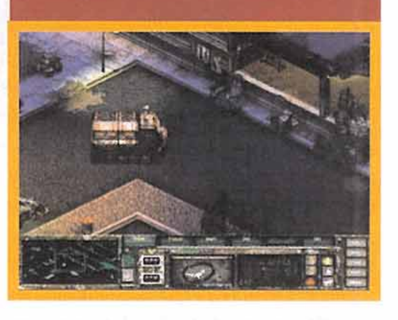


El nuevo motor gráfico permitirá desarrollar el juego a varios niveles en el mismo mapa.

La cantidad de objetos diferentes que podemos llegar a encontrar es simplemente asombrosa.



Los escenarios serán mucho más grandes, lo que hará, que el tiempo para completar cada fase sea mayor.



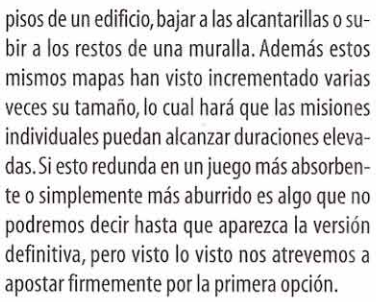
UNA OFERTA MUY COMPLETA

«Fallout Tactics» incluirá una campaña en el modo individual que al parecer contará con unas 20 misiones. La historia que se desarrolla a lo largo de estas misiones comienza justo después de lo sucedido en «Fallout» y te pone al mando de una grupo de asalto de la Brotherhood Of Steel, un grupo de antiguos militares y científicos estadounidenses que pretenden recuperar todos los restos del arsenal del ejército norteamericano sobre todo para evitar que caigan en malas manos. Tú objetivo principal, que es el que da unidad a la campaña, será la búsqueda de los misteriosos supermutantes que se dan a conocer en el primer juego de la serie y el posterior enfrentamiento con ellos.

El juego contará también con un modo multijugador totalmente nuevo con el que podremos probar nuestras habilidades tácticas contra otros jugadores a través de una red local o de Internet. A diferencia del modo individual, en el que nuestros personajes tendrán que ser necesariamente humanos, en el multijugador podremos crear personajes de cualquiera de las múltiples razas que pueblan el universo «Fallout», aunque todavía falta por ver cuál será el número exacto de éstas. Además Micro Forte también se ha comprometido a distribuir todos los editores necesarios para que los usuarios puedan crear sus propios niveles, aunque todavía falta por ver si la distribución se hará con el propio juego o de forma posterior.

LAVADO DE CARA

Donde también se han producido cambios de gran importancia es en el apartado visual. Por lo que hemos podido ver en la versión preliminar del juego, el motor gráfico ha sido completamente renovado y, aunque se seguirá utilizando la misma perspectiva isométrica, ahora tanto los escenarios como los personajes poseerán un nivel de detalle mucho más elevado. Además, la potencia del nuevo motor permitirá alcanzar resoluciones de hasta 1024x768 así como la utilización de efectos luminosos realmente interesantes. Otra novedad digna de mención será que ahora los mapas podrán tener más de un nivel, de forma que podremos, en la misma pantalla, acceder a los diferentes pisos de un edificio, bajar a las alcantarillas o subir a los restos de una muralla. Además estos mismos mapas han visto incrementado varias veces su tamaño, lo cual hará que las misiones individuales puedan alcanzar duraciones elevadas. Si esto redunda en un juego más absorbente o simplemente más aburrido es algo que no podremos decir hasta que aparezca la versión definitiva, pero visto lo visto nos atrevemos a apostar firmemente por la primera opción.

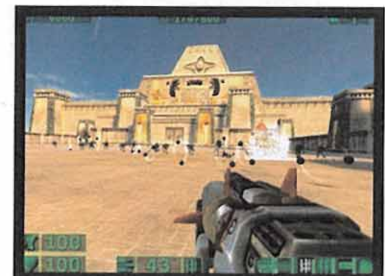


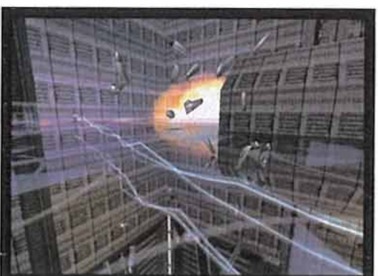
J.P.V.

Serious Sam

Gathering Of Developers, el gran colectivo de equipos de desarrollo, ha añadido un nuevo nombre a su creciente lista de miembros. Croteam, que como su nombre deja entrever procede de Croacia, está dando los últimos toques a un shoot'em up 3D con un aspecto realmente atractivo. Hemos hablado con Davor Hunski, programador y diseñador jefe, acerca de «Serious Sam» y del "Serious Engine".

Algo serio


Los enemigos nos atacarán en grupos numerosos, aunque afortunadamente contaremos con armas.


Además de la egipcia habrá también ambientaciones distintas para cada uno de los niveles del juego.


Una característica del juego serán sus escenarios en el exterior que gozarán de un considerable tamaño.

Probablemente lo que más llama la atención entre los componentes de Croteam es su extremada juventud y es que los diez miembros de esta compañía se encuentran entre los 24 y los 28 años. Quizá esto explique el gran entusiasmo demostrado por todos ellos cuando hablan acerca de «Serious Sam», al que describen como "un juego de acción cargado de adrenalina y de buenas ideas". Igual de entusiasmado se mostró David Hunski al preguntarle por el juego: "«Serious Sam» es un juego absolutamente repleto de acción. En cierto modo recuerda a los buenos viejos tiempos de los videojuegos, pero al mismo tiempo está repleto de la tecnología más avanzada. Es cierto que hay muchos enemigos en «Serious Sam», y que su comportamiento no parece nada sutil, pero si intentáis acabar con ellos comprobaréis que no es nada sencillo. Puede que las grandes cantidades de enemigos parezcan un concepto algo repetitivo, pero hemos creado unos escenarios tan diferentes, con tantos tipos de enemigos, armas, trampas, objetos y secretos, que estaréis todo el tiempo con la boca abierta. Yo le aconsejaría a la gente a la que le gustan las aventuras que pasaran de este juego, pero aquellos que saben disfrutar con la acción no encontrarán nada con más diversión, emociones fuertes y tensión. El juego es absolutamente adictivo, basta con probarlo para engancharte."

«Serious Sam» incluirá más de 10 niveles, todos ellos enormes y con ambientaciones muy diferentes entre sí. Estarán repletos de objetos como estatuas, antorchas o árboles, y al parecer tanto estos como algunos elementos de las construcciones podrán ser destruidos. Además, cada nivel tendrá su propia historia que será explicada en unas cuantas secuencias de animación, dentro del argumento general del juego. Los enemigos, además de abundantes, serán muy variados, aunque cada tipo tendrá siempre el mismo comportamiento. Por lo visto, aprender estos comportamientos y emplearlos para nuestro propio beneficio será una parte importante del juego. Por lo que respecta a las armas, Hunski nos explicó lo siguiente: "En total habrá 14 armas diferentes, aunque, lógicamente, las más potentes sólo aparecerán hacia el final, junto a los enemigos más poderosos. El juego incluirá situaciones específicas para cada una de ellas, de forma que algunas serán prácticamente imposibles de resolver si no se emplea el arma apropiada. Esto quiere decir que además de la habilidad pura y dura también habrá que hacer uso de tácticas de combate. Por otra parte, casi todas las armas incluidas son armas reales, como rifles o revólveres. No queremos armas imaginarias, sino que la gente sepa con lo que está jugando." Dentro del juego habrá también una gran parte de exploración y búsqueda de objetos, tal y como nos explica Hunski: "Habrá que localizar y utilizar muchos artefac-

El juego incluirá más de 10 niveles, todos ellos enormes y con ambientaciones muy diferentes entre sí



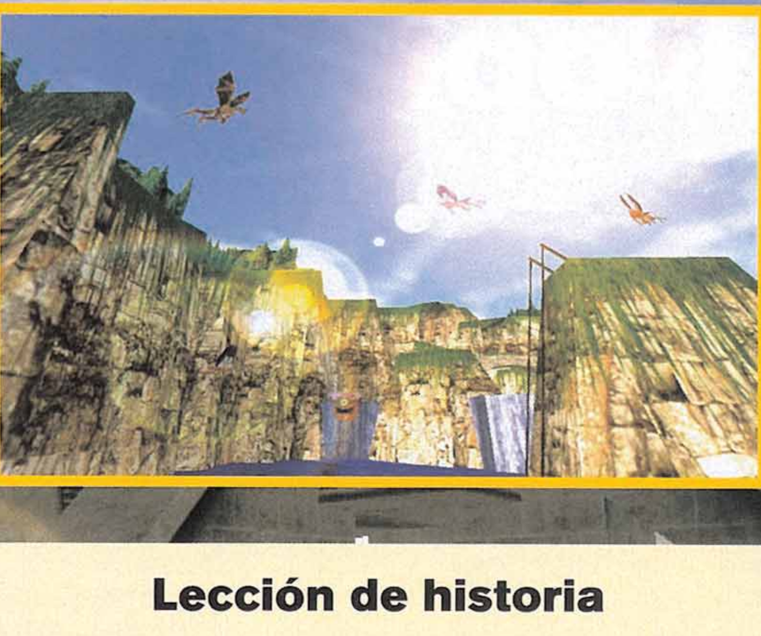
«Serious Sam» ofrecerá acción sin complicaciones para aquellos que no tengan ganas de enredarse con argumentos elaborados ni puzzles complejos



Habrá muchas armas disponibles, como está que se puede ver en la imagen.



Evidentemente, la sangre no podía faltar en un juego como este, en el que la acción es el argumento principal.



Lección de historia

Aunque el argumento no es la más importante en un juego de este tipo, no deja de ser interesante para explicar la ambientación egipcia de algunos niveles. Al parecer en un futuro cercano, durante los primeros viajes interestelares, la humanidad se encuentra con una malvada y casi divina criatura, la última de su especie, llamada Tah-Um. Esta criatura decide acabar con la raza humana sólo por diversión, como ha hecho con otras razas en el pasado, pero afortunadamente la Tierra cuenta con un arma obtenida de una de esas civilizaciones extintas. Este dispositivo, el Timelock, permitirá al veterano de las Fuerzas Especiales, Serious Sam, viajar a la época del antiguo Egipto y acabar con Tah-Um mientras aún está desprevenido.



tos, aunque no se trata de solucionar puzzles ni de pensar demasiado. El objetivo del juego no es ése. Por otra parte, los niveles serán muy grandes, más de lo que jamás se haya visto en ningún juego de este género, así que lógicamente habrá que explorar mucho. Además, también se hará gran énfasis en los secretos."

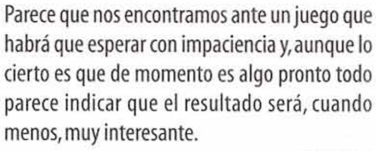
TECNOLOGÍA PUNTA

Una de las "marcas de la casa" de Croteam es su interés por trabajar siempre con la tecnología más puntera. Aunque hace ya bastante tiempo que comenzaron a desarrollar el "Serious Engine" (el motor de «Serious Sam») han conseguido introducir en él algunos elementos tecnológicos realmente interesantes, lo que incluso les ha permitido entrar en el competitivo sector de la venta de engines. Davor Hunski nos dio su opinión en este sentido: "Estamos muy emocionados con la tecnología tan avanzada que hemos podido introducir en el juego. En mi opinión los gráficos de PC están ahora empezando a dar sus primeros pasos y os aseguro que todavía quedan muchísimas cosas por ver. Entiendo que muchos juegos padecen problemas de diseño precisamente porque la tecnología era y es un factor muy limitante en este sentido, pero eso no va a ser un problema para nosotros. Por otra parte, aunque «Serious Sam» va a estar orientado hacia equipos de gran potencia a causa del elevado número de enemigos muy detallados y de sus elaborados efectos visuales, intentaremos hacer todo lo posible para que los usuarios con equipos más modestos puedan jugar el juego, incluyendo en él una gran cantidad de opciones de personalización."

Efectivamente, el aspecto del juego es realmente bueno, y los efectos visuales vistos hasta el momento son de lo más espectacular. Probablemente se deba a la cantidad de tiempo que el equipo ha dedicado a desarrollarlos para que sean, en sus propias palabras, "los mejores jamás vistos en un juego de este género." Respecto al motor gráfico Hunski también nos dio su opinión: "Hemos introducido una gran cantidad de efectos visuales en el motor de «Serious Sam», hasta el punto de que éste posee más de 60 características documentadas capaces de entusiasmar a cualquier jugador, desde brillos, reflejos o explosiones hasta mapeados en relieve o efectos de partículas."

Dentro del apartado gráfico también resultan muy prometedoras las secuencias de animación que, al parecer, serán muy abundantes. En palabras de Hunski: "Las secuencias animadas se han convertido en una característica estándar en los juegos de animación, y «Serious Sam» no va a ser una excepción".

Parece que nos encontramos ante un juego que habrá que esperar con impaciencia y, aunque lo cierto es que de momento es algo pronto todo parece indicar que el resultado será, cuando menos, muy interesante.



J.P.V./D.D.F.

Trópico

Aunque los juegos de gestión inspirados en «Sim City» son cada vez más complejos y sofisticados, «Trópico» tiene todas las papeletas para llevarse la palma. Huyendo de recreaciones históricas de imperios antiguos y de simuladores de alcaldes o empresarios, PopTop nos ofrece un juego en el que nos convertiremos en jefes de Estado de una pequeña isla del Caribe. En nuestra mano estará dirigirla como auténticos tiranos o intentar que todo el mundo sea feliz y viva en paz y en libertad.

Hacer **política**

Para poder entender el mundo que recrea «Trópico» hay que situarse en 1950, fecha en la que arranca la acción del juego. Estamos en una pequeña isla del Caribe, y acabamos de convertirnos por arte de magia en el máximo dirigente del país. A partir de ahora, todos los instrumentos con los que el Estado trata de controlar la economía y la vida social, están en nuestras manos. Pero, cuidado, en cualquier momento podemos sufrir una revuelta y perder el gobierno que tanto nos ha costado conseguir. Este será, básicamente, el aparato argumental de un juego, que no oculta sus elementos en común con «Sim City». Y es que a la hora de ponerse manos a la obra, nos encontraremos con un interfaz muy familiar y un mapa en 2D con perspectiva isométrica de nuestra isla. De todas formas, «Trópico» destaca sobre todo por la originalidad de su planteamiento (ya que no por la mecánica de juego) y por su apartado político. Y es que en este juego no estaremos forzados a convertir nuestro país en una república bananera y podremos, por ejemplo, velar por las libertades de nuestros conciudadanos y gobernar una democracia ejemplar, aunque sin estar sometidos a la tiranía de las urnas.

EL PASADO DE UN LÍDER

Lo primero que sorprenderá al jugador aficionado a este tipo de juegos es la configuración inicial del líder, o sea, de nuestro personaje, un apartado muy importante que influirá decisivamente en el "escenario" que nos tocará lidiar después. Y es que parámetros como el background (algo así como la procedencia) o la forma en que hemos alcanzado el poder, configurarán, a priori, la actitud de las distintas facciones de la isla. Las opciones son cuatro, y en ellas no faltará el sentido del humor. En el background podremos elegir personalidades tan dispares como una estrella de pop, un general, un jefe de policía, un sindicalista, un líder religioso o incluso un escritor subversivo. Para entender la importancia de este apartado inicial (casi de JDR) conviene explicar el mapa político de la isla. Existen ocho fuerzas políticas con sus propias inquietudes e intereses con las que tendremos que lidiar: una media general del pueblo llano, los militares, los "religiosos", los intelectuales, los ecologistas; y en política exterior, el bloque soviético y el bloque capitalista (para los que no se acuerden o no lo hayan sabido nunca, en 1950 el mundo estaba dividido en dos bloques de influencia política y económica: el capitalista, encabezado por los EE.UU, y el comunista, capitaneado por la URSS). Cada una de las procedencias disponibles influye directamente en el apoyo que recibiremos de cada facción, y así, un sindicalista será afín al bloque soviético, estará más cerca del pueblo que un general, caerá bien a los intelectuales y mal a los religiosos, etc.; y así con todos. El segundo aspecto a tener en cuenta en la configuración del personaje es la forma en que ha alcanzado el poder, y aquí también hay



A final de año recibiremos un completo informe sobre la situación de la isla y el apoyo del pueblo.


El imponente palacio presidencial destacará incluso en la vista más alejada del zoom.

Aunque la perspectiva será la isómetrica habitual de este tipo de juegos, «Trópico» disfrutará de un potente zoom de varios aumentos

El juego recoge la tradición de los juegos de gestión estilo «Sim City» pero da un paso más allá, recreando un auténtico entorno político global





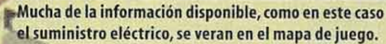
Rostros familiares

Llama la atención encontrarse con que la foto que ilustra el menú de configuración del líder es la de un jovencísimo Fidel Castro. También, en uno de los menús del juego, nos encontramos la archifamosa foto de Che Guevara, un guerrillero comunista que colaboró activamente en la revolución llevada a cabo por Castro en Cuba y que moriría poco después en una emboscada. Parece que los desarrolladores se han inspirado pues en Cuba, para desarrollar parte de su juego. Probablemente Cuba representa a la perfección el papel de pequeña república caribeña, alineada con uno de los grandes bloques de la época (en este caso el comunista) y motivo de abundantes incidentes diplomáticos y casi casi de una tercera guerra mundial, con la Crisis de los Misiles. También es un buen ejemplo de un país en el que se vive bajo un régimen autoritario, que se ha abierto al turismo para obtener fuentes de ingresos alternativos... Un buen número de elementos en común, en definitiva, entre la república de Trópico y Cuba.





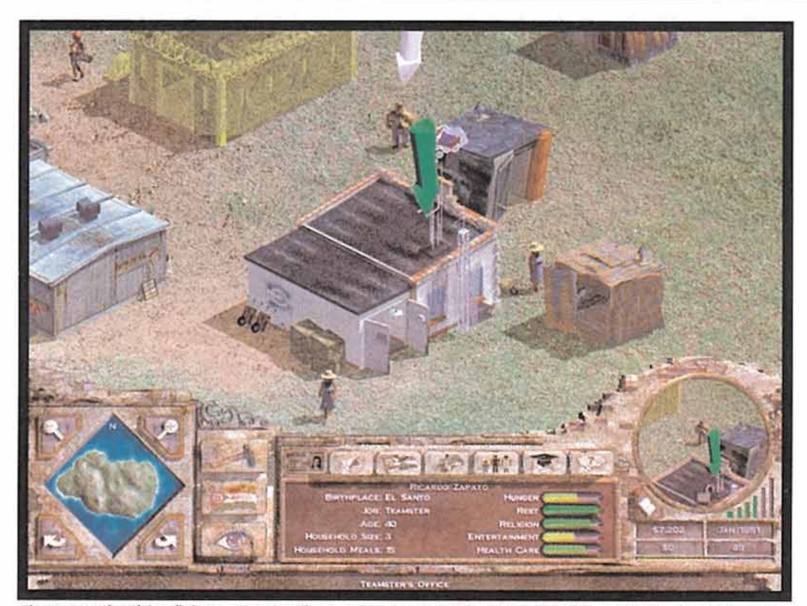




Mucha de la información disponible, como en este caso el suministro eléctrico, se veran en el mapa de juego.



Al principio tendremos que gobernar una nación cuya economía es netamente agraria.



The progressive ticket fights one cat, but five purple poisons sacrificed two silly trailers, yet Dinamic auctioned off dwarves, although the quite irascible Macintosh noisily untangles two partly purple bureaux, even though cats

abundantes opciones, que van desde el golpe militar puro y duro hasta el haber hecho trampas en las elecciones o el haberse convertido en gobernante gracias a la CIA o al KGB. Cada una de ellas tiene también sus beneficios y contrapartidas, y no sólo en forma de simpatía o antipatía de las facciones políticas de la isla, sino también en el apartado económico. Por último hay que decidir nuestras virtudes (sólo 2) y nuestros defectos (mínimo 2) con los que tendremos que convivir cada día. Una vez hecho esto configuraremos un escenario físico, un nivel de dificultad y un objetivo final, que puede ser, por ejemplo, convertirnos en una figura histórica.

MULTITUD DE OPCIONES

Y es que llegar a conocer y dominar todas y cada una de las posibilidades de interacción del juego será una tarea titánica, porque en «Trópico» prácticamente nada escapará a nuestro control. Las acciones están divididas en dos menús: construcción y política. A estos hay que sumar un tercero, representado por un ojo, que nos servirá básicamente para recabar información. En el menú de construir hay asimismo distintas opciones: construir casas, industria, granjas, estructuras de entretenimiento, edificios gubernamentales, de servicios, etc... Esta parte, la de construir, será muy parecida a las habituales en este tipo de juegos. Cada edificio permitirá una serie de nuevas opciones políticas o servirá para satisfacer alguna necesidad de la isla. Destaca el apartado económico, ya que podremos consagrar nuestros esfuerzos a desarrollar el sector primario, concentrarnos en la industria o dedicarnos al sector servicios, favoreciendo el turismo. También podemos combinar los tres sectores, y tener plantaciones de tabaco y fábricas de cigarrillos listos para exportar con el máximo de beneficio. Pero, sin duda, la parte más atractiva y novedosa de este título será la política. Aquí podremos arrestar, ejecutar o deportar a cualquier ciudadano, controlar zonas, pedir ayuda económica internacional, decretar racionamientos, eliminar impuestos e incluso organizar una visita papal. Cada una de las decisiones necesitará una infraestructura y tendrá un coste económico y por supuesto político. Y es que en «Trópico» cada ciudadano representa realmente una opinión, y podremos recabar información sobre él, sobre su trabajo, su edad, y su nivel de felicidad. Algunos de estos ciudadanos son líderes de opinión y eso significa que sus inquietudes influyen profundamente en los que le rodean... vaya, a estos habrá que vigilarlos muy de cerca. Un título que aprovechará todas las posibilidades de los simuladores de gestión para construir un simulador político (no olvidemos que los juegos de estrategia en tiempo real no hacen otra cosa que utilizar muchas de las características de los simuladores de gestión para obtener finalmente un wargame). Una opción muy interesante que tal vez acabé prosperando en un nuevo subgénero. Ya veremos.

L.E.C.

Ducati World Racing Challenge

Usar el nombre de un campeón o de una marca legendaria es una práctica habitual en el mundo de los videojuegos a la hora de lanzar un producto dedicado a los seguidores de un deporte. Ahora le ha tocado el turno a Ducati, con este simulador que reproducirá fielmente las características de las motos de esta legendaria firma italiana.

Motos legendarias

Attention To Detail y Ducati han unido sus esfuerzos para desarrollar «Ducati World Racing Challenge», un simulador de conducción de motos, dedicado íntegramente a los modelos de la firma Ducati. El equipo de desarrollo ha insistido en que se ha intentado combinar un componente arcade, capaz de satisfacer al jugador ocasional, con una reproducción fiel, no sólo de los distintos modelos, sino también de las condiciones de conducción de cada una de las motos disponibles en el programa. De esta forma, los aficionados a la firma italiana reconocerán enseguida los modelos más clásicos y los más modernos, cuidados hasta el último detalle en su aspecto exterior.

La modalidad más puramente arcade del juego la encontraremos en lo que los desarrolladores han denominado Quick Race. Aquí, los jugadores podrán ir consiguiendo motos cada vez mejores a medida que se van superando los primeros ocho circuitos, con sus tres niveles de dificultad y sus distintos entornos, en los que se incluirán los túneles. Además también se podrá competir contra el reloj, en una de las modalidades más tradicional de los juegos inspirados en las competiciones de motos. Aquí lo más importante será competir, olvidando todos los factores que no sean adaptarse a un circuito y simplemente acelerar o frenar según la situación.

En esta parte del juego también se ofrecerá la posibilidad de competir con algún amigo, eso sí, en el mismo ordenador o consola y a pantalla partida (parece que el juego no contemplará la posibilidad de jugar en red o en internet), con la particularidad de que el ganador de la carrera podrá quedarse con la moto que su contrincante ha logrado conseguir después de disputar y ganar carreras y carreras en la modalidad de single race.

El programa también permitirá consultar un amplio informe en el que quedarán registrados todos nuestros avances y progresos durante las competiciones, además de los clásicos récords para cada uno de los circuitos, una opción habitual en este tipo de juegos que permite dejar grabado quien es el mejor en cada circuito.



Una de las cámaras disponibles en el juego, que nos permitirá apreciar la carrera desde distintos ángulos.



Afrontar una curva siempre es una cuestión delicada. ¿Es tan cerrada como parece?

DUCATI LIFE

Pero donde el programa se revela muy prometedor es en el apartado denominado «Ducati Life». Aquí tendremos la posibilidad de sentirnos auténticos propietarios de una Ducati, dispuestos a competir para lograr prestigio y dinero. Pero primero tendremos que hacernos con una moto y con una licencia para poder competir. Las licencias disponibles serán cuatro: la básica 1, la básica 2, la full road, y la avanzada. Para lograr cada una de estas licencias nos veremos obligados a pasar una serie de pruebas, que han sido implementadas en el juego como una especie de tutorial en el que tendremos la posibilidad de aprender a manejar nuestra máquina. Los ejercicios, evidentemente, van aumentando su dificultad, empezando por un clásico acelerar y frenar, por ejemplo, para terminar en pruebas mucho más complicadas.

A la hora de comprar la moto tendremos tres opciones. Primero podremos hacer una visita a la zona en la que se encuentran los modelos clásicos de la firma italiana. Aquí se encuentran

Podremos comprar y vender distintos modelos en un mercadillo de segunda mano que incluirá el juego

Cada moto tendrá unas características propias de conducción, de tal forma que muchas veces nos costará cambiar de moto, por habernos acostumbrado a la vieja



En los túneles habrá que tener cuidado, porque aquí los accidentes pueden resultar muy aparatosos.



Una de los modelos de Ducati que podremos elegir en el juego. En este caso, sin pagar nada.



Cruzar la línea de meta es siempre un placer, y sobre todo si uno lo hace en primera posición.

a la venta las principales motos diseñadas y fabricadas por la marca desde 1950. Un lugar adecuado para los más nostálgicos.

En la siguiente zona podremos adquirir, si es que tenemos capital, los modelos de última generación desarrollados por Ducati: las motos más veloces y sólidas con las que afrontar un campeonato con garantías.

Pero lo más normal es que primero tengas que visitar el mercado de segunda mano, donde podrás comprar las motos que otros han desechado. Evidentemente aquí encontrarás modelos asequibles a tu bolsillo, sobre todo en los comienzos del juego, modelos de entre los años 70 y 90, en los que tendrás que confiar, junto a tu habilidad, para ganar las competiciones y poder comprar una moto nueva.

Y para completar las compras nada mejor que visitar la tienda Ducati, en la que podrás comprar todo tipo de accesorios para ti o para tu moto, que te garanticen más protección durante la carrera. Los últimos preparativos antes de la carrera se llevarán a cabo en el garage, donde podremos realizar reparaciones o cambios de piezas, mejorar, en definitiva, la capacidad mecánica de nuestra moto. En el apartado gráfico, el juego no sorprenderá por su calidad, por lo que hemos podido ver hasta la fecha, pero sí promete unas condiciones distintas para cada máquina. Y es que cada modelo de Ducati presentará diferencias sustanciales que afectarán a nuestra estrategia en la carrera y a nuestra propia forma de conducir, de tal forma que muchas veces, después de habernos acostumbrado a una moto, nos costará cambiar a pesar de las ventajas que pueda ofrecer la nueva. Este aspecto del juego, a priori el más interesante, unido a la posibilidad de tener todo el universo Ducati en nuestra casa, hacen de «Ducati World Racing Challenge» un título prometedor, sobre todo para los amantes de las motocicletas.

L.E.C.

Los orígenes de la leyenda





La historia de Ducati parece sacada de una película. En 1926, los hermanos Adriano y Marcello Ducati fundan una compañía dedicada a producir tubos, condensadores y otros componentes para aparatos de radio. Hacia 1940, la empresa se había especializado en la producción de equipo militar electrónico y fue, precisamente por eso, uno de los objetivos principales de las bombas aliadas. Al final de la guerra, Aldo Farinelli, diseña un pequeño motor que se vendía listo para montarse en una bicicleta, y que bautizó con el nombre de "cucciolo". Fue un éxito y muchos empresarios empezaron a comprar enormes cargamentos de este ingenio que luego montaban en bicicletas para vender el producto terminado. Pero fue la vieja Ducati la que dio el paso definitivo en 1950, ofreciendo una moto completa basada en el pequeño motor diseñado por Farinelli. El ingenio, que fue bautizado como 55M, alcanzaba unos 60 kilómetros hora y tenía un motor de 60 cc. A partir de ese momento, Ducati comienza una carrera plagada de exitos, exportando en pocos años sus motos a EE.UU, Australia, Gran Bretaña y Alemania. En la actualidad, Ducati es un símbolo de tecnología y diseño en el mundo del motociclismo, y mucho más que eso, una leyenda.

Escuela de Estrategas

Esta lapidaria, y célebre, sentencia extraída de la película "Gladiator" me sirve para introducir la reunión de este mes. Invita a recordar el épico momento previo a un ataque en toda regla. Un ataque que está sufriendo, con gran virulencia, la industria del videojuego, y muy en particular nuestro querido género. Pero cabe entonces preguntarse: ¿con razón, o sin ella?

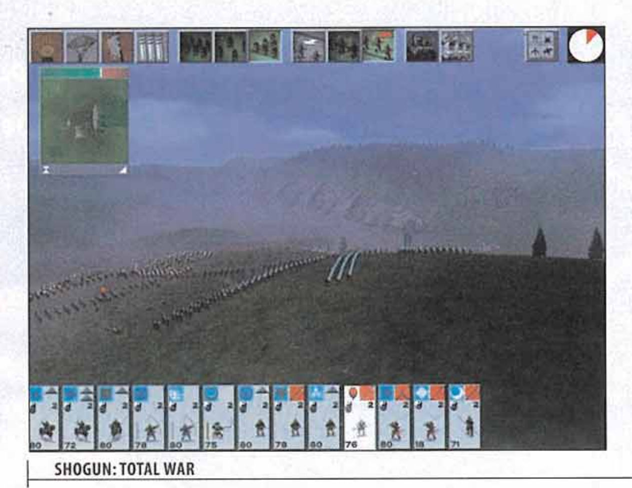
Ranking de Batallas



Abundan los cambios este mes, incluso en el puesto de cabeza, copado por un líder natural, el incombustible «StarCraft». Hasta media tabla se ha aupado «Shogun», pero lo tiene difícil para ascender: en las alturas la rivalidad es atroz. Un aspecto funesto es la caída de «Dungeon Keeper 2» que se apea de la lista.

1. Starcraft
2. Red Alert 2
3. Age of Empires II
4. Heroes of Might and Magic III
5. Shogun: Total War
6. Homeworld
7. Commandos: Behind Enemy Lines
8. Ground Control
9. Panzer General 3D Scorched Earth
10. Warcraft II

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.



SHOGUN: TOTAL WAR



COSSACKS. EUROPEAN WARS

A mi Señal: Ira y Fuego

En el pasado cónclave dejamos unas cuantas misivas pendientes, que aprovecharemos a responder, sin olvidarnos de aquellas que nos acaban de llegar. No perdamos más el tiempo, y por cierto, no paséis por alto los Temas de Debate, que en esta ocasión seguro que suscitan alguna polémica.

David Cabezón, un apasionado de la estrategia por turnos, nos relata en su extenso e-mail las bondades (muchas) que presenta el último episodio de la saga Panzer, «Panzer General 3D Scorched Earth», recrimina que no le prestemos la atención que se merece (intentaremos redimir nuestro craso error) y nos recomienda el sitio web de su productora y desarrolladora: www.ssionline.com. ¡Gracias por los ánimos!

Alba González Silva nos pide alguna referencia para jugar a «The Settlers 3» en Internet. Pues muy bien, a sus órdenes, general. Lo mejor que hemos encontrado al respecto ha sido un sitio que dispone de un compendio más que completo de links sobre clanes dispuestos a colonizar lo que se tercie, la dirección: http://www.s3club.de/links/s3links.shtml. ¡Qué lo disfrutes, amiga! Desde Alicante, Jorge Cámara José nos comunica que muy a su pesar se encuentra atascado en «RollerCoaster Tycoon» y que requiere urgentemente del modo de acceder al modo de creación libre, bajo la denominación de proyecto utopía. Para aliviar tus cuitas, aquí te facilitamos una dirección dónde encontrarás partidas guardadas: http://www.crazyuscoasters.com. Esperemos te sea útil.

¡Más madera! Eso es lo que necesitamos para ampliar nuestro breve suspiro mensual, porque lo que nos sobran son ganas y buenos contenidos. Espacio es lo que nos hace falta para satisfacer la petición de Arturo Llacer. Bueno, veremos qué se puede hacer a este respecto.

El camarada Diego Gil nos pregunta por alguna campaña en castellano para la expansión de «Age of Kings». Nosotros te recomendamos que te des una vuelta por la página web de Ensemble Studios (www.ensemblestudios.com). Allí, bajo el campo "New Conqueror's Maps" encontrarás simples escenarios y en el idioma de Shakespeare. Menos da una piedra…

A través de su teléfono móvil, C.J. SANCHO, nos mandó un mensaje y nos planteó la cuestión de si existe alguna forma



Noticias

«Cossacks. European Wars», es la nueva criatura de la compañía alemana CDV (cáspita, la misma que «Sudden Strike»). Su naturaleza de estrategia en tiempo real consolida la convulsa historia europea de los siglos XVI y XVIII, todo ello con un cierto aire a «Age of Kings». Por consiguiente podréis intervenir en la Guerra de los Treinta Años e incluso la de los Siete Años, diversas guerras de sucesión (la austríaca y la nuestra), y sin ir más lejos, las algaradas navales contra corsarios y similares. En cualquier escenario nos toparemos con una IA bien resuelta, maliciosamente ocurrente, que nos golpeará por las zonas indefensas una vez haya conseguido agrupar suficientes unidades, todo ello en una arena donde los factores físicos condicionarán efectivamente la estrategia a desarrollar, casi tanto como la oportunidad de éxito de las formaciones. Los recursos incidirán igualmente en la intensidad refriega, así por ejemplo, será necesario procurarnos de un abastecimiento suficiente de víveres para mantener con vida a nuestros efectivos en el frente; la carestía y el hambre son tan letales como la metralla y las bayonetas. Entre tanto, mirad las capturas y recreaos con los ritmos marcados por el tamborilero para la carga.

Lo que sigue es una comunicación que recientemente ha dejado de ser rumor. Se trata de la buena nueva de las actividades preliminares al desarrollo de un programa de solera: «Myth III». Un nuevo capítulo de interminable contienda entre el bien y el mal. «The Wolf Age», así se ha subtitulado, se encomendará a Mumbo Jumbo y nos llevará al milenio anterior del advenimiento de los Señores Caídos. Tras adquirir los derechos de la franquicia la compañía Take Two Interactive, integrada en la productora Gathering of Developers, planea un mundo completamente tridimensional, donde las unidades adquieren volumen por obra y gracia del sistema empleado con anterioridad en títulos como «Heavy Metal: FAKK2» o «American McGee's Alice», lo cual no impide que se recurra al agradecido y socorrido bagaje tecnológico legado por «Soulblighter». Quienes disfrutaron de las entregas anteriores, entre los cuales nos contamos, se encuentran de enhorabuena. Por el momento el desarrollo cumple con las expectativas, de modo que estas navidades podremos degustarlo.

Otro chismorreo, de esos infundados colgados al pairo en la Red de redes, es la fase de desarrollo en que se encuentra «Age of Wonders 2: The Wizard's Throne». De manos de Triumph Studios. A comienzos del 2002 verá la luz este producto que recrea el fabuloso universo «AoW» con la vistosidad de las 3D y con una mayor profundidad en el apartado de los personajes y estructuras. Veremos en qué queda.

Por contra, más consolidado se encuentra «The Settlers IV». Retomando el hilo de la exitosa filosofía de sus predecesores, una vez más, tendremos la sana oportunidad de dirigir a estos rechonchos colonos. Blue Byte se ha conformado con redundar en lo mismo: explotación de recursos y construcción. Si bien


THE SETTLERS IV


DISCIPLES II: DARK PROPHECY

de capturar imágenes de «Force Commander». Amigo nuestro, sentimos comunicarte, que la cosa está difícil. En nuestro caso particular, por si te sirve de testimonio, estuvimos horas y horas aporreando la tecla de captura hasta que el software se avenía a razones y, a regañadientes, obtenía la instantánea. De todas formas con un programa llamado Hypersnap no deberías tener problemas. Puedes conseguir una versión shareware de este programa en su web. No obstante, que la fuerza te acompañe.

Cristóbal García está inquieto por la fecha de lanzamiento de «Fallout Tactics: Brotherhood of Steel». Bueno, por si te quedas más tranquilo, su desarrolladora Micro Forte, anuncia que para estas fechas (primavera, literalmente) verá la luz en los EE.UU. Concretar la fecha para el lanzamiento en España me parece muy precipitado, sobre todo conociendo cómo funciona (es un decir) el calendario de publicaciones.

"Quería saber si «Red Alert 2» estaba en castellano", nos cuestiona Mherraiz. Pues, muy a nuestro pesar, tenemos que responderte que está traducido a un perfecto inglés. Completamente traducido a nuestra lengua materna, nosotros te recomendamos «Zeus. Señor del Olimpo», que conseguirá devanarte los sesos para dar con la estrategia correcta, y todo ello, doblado al completo. Y eso ha sido todo por esta reunión. Compañeros, sed indulgentes, recurriendo únicamente a la respuesta armada en caso de legítima defensa. En este caso, el Alto Mando advierte que el desprecio hacia la IA puede atentar contra los tratados internacionales. Apelamos a vuestra comprensión y sentido de la caridad. Paz y amor. Nos leemos.

El Miliciano Partizano


COSSACKS. EUROPEAN WARS

se han esmerado en el apartado gráfico, más detallado y con unidades más voluminosas. En lo que respecta al engorroso entramado de la interfaz, se ha hecho más bien poco. Una vez más –y van cuatro- será la economía el elemento predominante, incluso sobre la estrategia bélica. Al fin y al cabo, ese era el encanto de los Settlers. Las operaciones militares serán incidentes en la atareada vida del asentamiento, muestra de ello son las escasas 4 unidades militares por bando; a este respecto sólo encontramos una novedad: el oficial de escuadra, personaje que incrementará las habilidades de sus subordinados.

Los pueblos que encontraremos disponibles son el romano, el maya y el vikingo, con los que podremos jugar sus respectivas minicampañas, de 3 escenarios, tras las cuales accederemos a la campaña principal donde tomaremos el papel de Morbus. Este desangelado personaje representa a un querubín desterrado del Cielo, que asistido de su tribu oscura tratará de acabar con la vida en la tierra. Realmente el juego con cada raza no varía sustancialmente, tan sólo particularidades formales como el aspecto de sus estructuras.

«Disciples II: Dark Prophecy». Arribará a los tendidos para dar continuidad a «Sacred Lands», dentro del subgénero fruto de la confusión entre estrategia y rol por turnos. Con nuevos gráficos, que alcanzarán una resolución de 16 bit hasta 800x600, y que llegarán a albergar hasta 200 unidades enzarzadas en el fragor del combate. Para 'desfacer' tamaños entuertos dispondremos de 50 nuevos tipos de soldadesca, con habilidades inéditas para las existentes y facultades irresistibles para los héroes, armados de hasta 7 fetiches. Incluso se nos promete desde Strategy First, su desarrolladora, que se han introducido nuevos parámetros de IA –sobre todo para implementar la anterior conducta de los personajes neutrales–.

La historia nos lleva de nuevo al universo donde combaten entre sí cuatro razas (El Imperio, Los Clanes de la Montaña, La Legión de Condenados y Las Mesnadas de Nomuertos) por la supremacía de su deidad.

Seleccionada nuestra afiliación, uno de sus caudillos y la compañía de éste, podremos dar salida a las búsquedas –en total son exactamente 28–. Y todo ello con un aspecto más que atractivo.

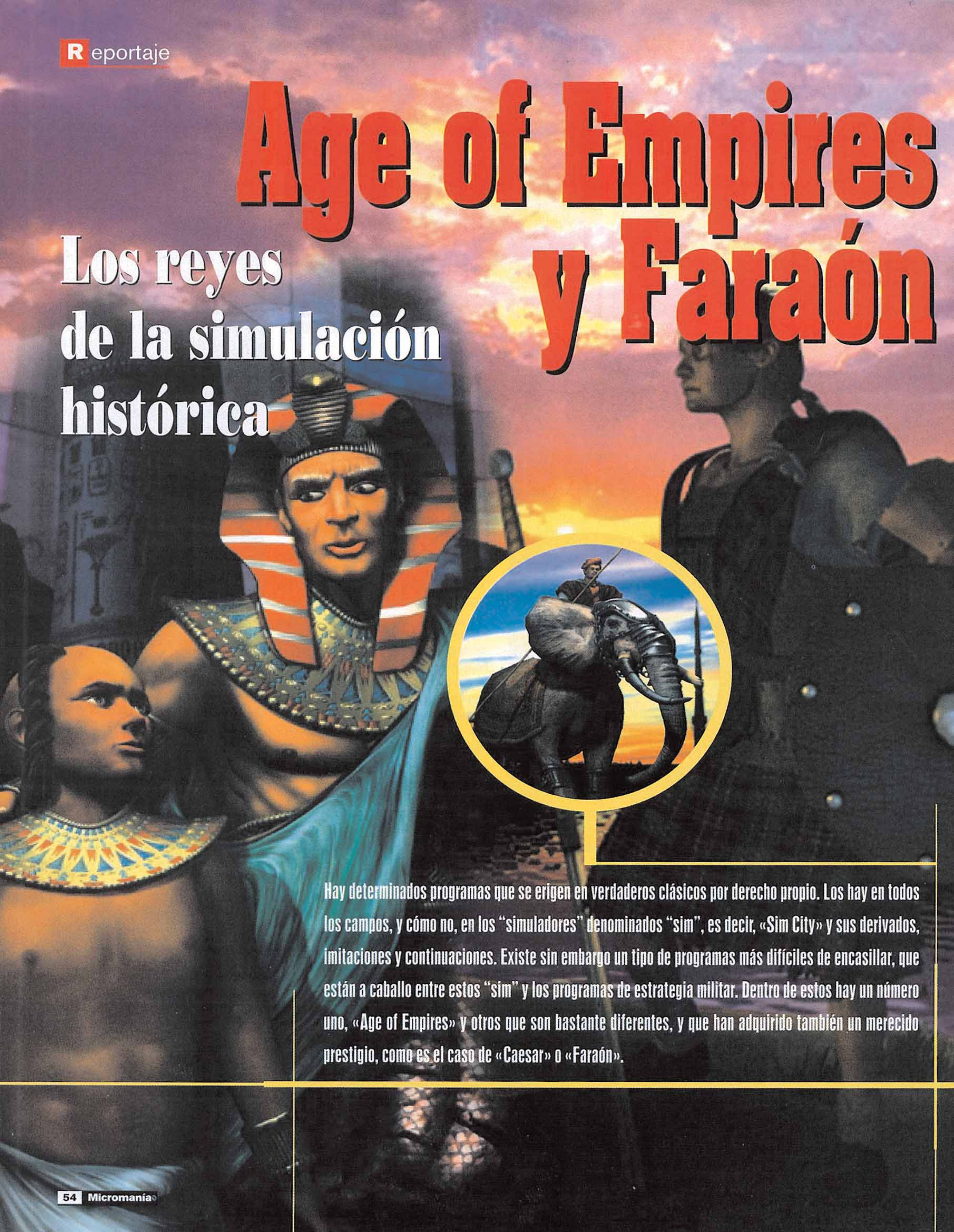
Temas para Debate

Antonio Huerta Alarcón nos plantea la siguiente cuestión "¿Qué pasa con la caballería en los juegos de estrategia en tiempo real?" Tras definir el modus operandi del arma de caballeros, en los siguientes términos:" ...Una carrera rápida hacia el enemigo, de una masa de hombres a caballo, normalmente armados de una lanza; el impacto de esta masa sobre la infantería, el aplastamiento por los cascos de los caballos, y los golpes de lanza, espada o sable de caballería al atravesar la formación enemiga... ", Antonio llega a la conclusión de que "nada de esto se refleja en los juegos: el programa utiliza la caballería como una infantería fuerte y de rápido desplazamiento, pero cuando llegan ante una formación enemiga, los jinetes se detienen y se lían a espadazos o lanzazos con la primera fila de soldados. Pierde todo el realismo, toda la credibilidad, y no refleja la verdadera fuerza de la caballería: la inercia de la masa formada por jinete y montura...". Estamos contigo, estratega, pero demos tiempo al tiempo, y a las desarrolladoras.

Rafael Maiquez Muñoz y compañía vierten su opinión sobre la estrategia de Tercera Generación. "....Estos juegos en 3D son simplemente juegos en dos dimensiones pero más bonitos ya que para mí el único juego que yo conozco (espero no equivocarme) que utiliza las tres dimensiones estrictamente hablando, como componente táctico imprescindible es «Homeworld»..." ¿Alguno osa replicarle?

Blenheim de Poldavia no coincide con nuestro parecer y recrimina a «Shogun: Total War» "su falta de equilibrio: hay cantidad de unidades hiperpoderosas que nunca llegan a usarse, ya que en ese momento la partida ya está decidida. Segundo, por sus batallas muchas veces descompensadas; dadme un puente y no habrá quien me gane". Nosotros sostenemos, ¿y si el puente está bajo el dominio del daimyo enemigo?

Como candidato propone a «Combat Mision», título exclusivamente en venta a través de Internet y del que comenta maravillas, como estas: "...el mejor wargame táctico de la historia y uno de los mejores del año. Es sensacional. Combina gráficos 3D de calidad, un portentoso sistema de cámaras, un revolucionario sistema de turnos simultáneos, una IA de las unidades maravillosa y un realismo casi perfecto, que no deja de aumentar con los sucesivos patchs (el modelo de penetración de blindajes es absolutamente genial)...". Si queréis saber más de él, incluso nos brinda un sitio para curiosear: www.battlefront.com.



Age of Empires y Faraón

Los reyes de la simulación histórica

Hay determinados programas que se erigen en verdaderos clásicos por derecho propio. Los hay en todos los campos, y cómo no, en los "simuladores" denominados "sim", es decir, «Sim City» y sus derivados, imitaciones y continuaciones. Existe sin embargo un tipo de programas más difíciles de encasillar, que están a caballo entre estos "sim" y los programas de estrategia militar. Dentro de estos hay un número uno, «Age of Empires» y otros que son bastante diferentes, y que han adquirido también un merecido prestigio, como es el caso de «Caesar» o «Faraón».

Estos programas, que denominamos de "simulación histórica", ganan cada vez más adeptos y, frente a los programas de estrategia militar (con sus incondicionales), son bastante más populares y, sobre todo, adictivos. La reciente aparición de la edición para coleccionistas de «Age of Empires» y de «Caesar / Faraón», nos ha animado a dedicar una atención especial a este tipo de programas.

LA SIMULACION HISTORICA

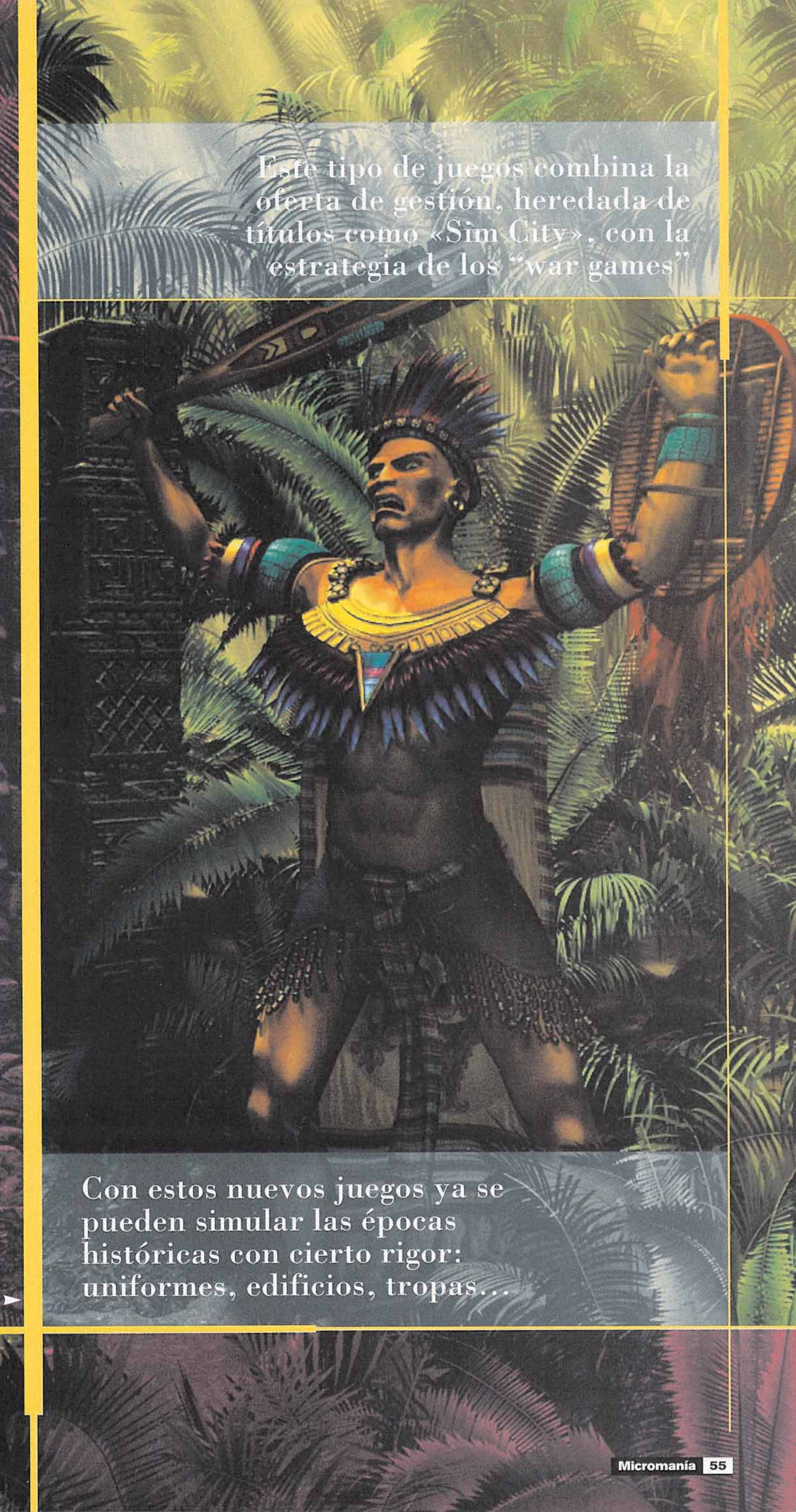
¿Qué es la "simulación histórica"? Responder a esta pregunta sin mencionar un programa concreto es casi tan difícil como tratar de explicar qué es un "sim" sin mencionar «Sim City». Se trata de programas donde nos erigimos en Rey, Líder o Jefe de un pueblo, real o ficticio, inmerso en un entorno, también real o ficticio donde debe evolucionar y resolver los problemas que a lo largo del tiempo ha resuelto la Humanidad, esto es: alimentarse, cobijarse, crecer y defenderse de sus congéneres, es decir, guerrear.

Esto es sin duda el componente histórico, pero si le añadimos el componente "sim", es decir, reproducir los edificios, manejar los recursos, construir (y destruir) y evolucionar, ya tenemos un programa de simulación histórica.

La simulación histórica no es, ni mucho menos, patrimonio exclusivo de «Age of Empires», ni tan siquiera es este programa el primero de este tipo, pues haciendo memoria podemos descubrir verdaderos precedentes en antiguos productos como «Powermonger» (de su veteranía baste decir que ocupaba tres o cuatro disquetes) pero que incorporaban la esencia de este tipo de programas.

Estos productos, sin embargo, no se hicieron demasiado populares en aquel tiempo. La explicación creemos que está en que, por un lado eran bastante complejos, tanto como los simuladores de estrategia militar pero con el aspecto "guerrero" bastante descuidado, y por otro no podían tener un elevado nivel de gráficos (las máquinas de entonces daban para lo que daban), las animaciones eran bastante malas (vistas con una inevitable perspectiva actual) y, por último, el aspecto "histórico" también se dejaba con demasiada frecuencia de lado, al ser más fácil proporcionar al jugador situaciones ficticias que reproducir otras históricas. Por todo esto, es fácil imaginar que los aficionados se decantaran más fácilmente por los programas tipo «Sim City» (sencillos y eficaces) o por la estrategia militar pura y dura.

Con el tiempo esta situación ha cambiado considerablemente y, de hecho, uno de estos programas ha tenido un éxito sin precedentes, superando ampliamente a todos sus adversarios. Este programa es «Age of Empires», y podríamos cifrar las claves de su éxito simplemente en que ha respondido a las deficiencias que antes señalábamos: es complejo, pero el tutorial es tan bueno que casi se aprende solo. El aspecto militar se ha mejorado a tal nivel que si antes estos programas eran ridiculizados por los seguidores de la estrategia militar, ahora no se ven con malos ojos. Los gráficos son sensacionales y las animaciones convincentes..., y, por fin, son realmente históricos. Ya se pueden simular épocas históricas con cierto rigor (edificios, uniformes, tropas, líderes, etc.) pero sin olvidar cierta dosis de ficción, que también es buena cuando hablamos de un juego. ►



Este tipo de juegos combina la oferta de gestión, heredada de títulos como «Sim City», con la estrategia de los "war games"

Con estos nuevos juegos ya se pueden simular las épocas históricas con cierto rigor: uniformes, edificios, tropas...



Una de las campañas de «Age of Kings», en la que se recrea el ascenso y la caída de Juana de Arco, heroe nacional de la Francia del Medievo.

Un ejemplo de los gráficos, cuidados y coloristas, de «Age of Kings», con una pequeña iglesia que mezcla elementos góticos y románicos.


En la expansión de «Age of Kings» aparecen nuevas civilizaciones, como los aztecas, con sus pirámides y sus guerreros específicos.

LA SAGA AGE OF EMPIRES

La aparición de la primera versión de «Age of Empires» fue un verdadero revulsivo y cautivó a un numeroso grupo de aficionados. Sus claves de éxito coinciden bastante con las ya expuestas anteriormente y se ha convertido en un verdadero "best seller" de los programas de entretenimiento.

Hasta la fecha son cuatro las entregas de este gran programa. La primera parte, su expansión –«Age of Empires. The Rise of Rome»–, la segunda parte –«Age of Empires. The Age of Kings»– y su expansión –«Age of Empires II. The Conquerors»–. Además también salió una versión "Gold" que englobaba en un mismo CD la primera versión y su expansión, y recientemente la "Edición para coleccionistas" que reúne los cuatro títulos de la serie en tres CD (la versión "Gold" más las dos últimas) además de un CD con las bandas sonoras de los juegos; una oferta realmente interesante para los muy fanáticos. Junto con los CD's se incluyen los manuales, en dos volúmenes y los útiles cuadros desplegables a color con los datos de unidades y desarrollos de tecnologías.

En general en todos los programas de la saga, el jugador toma el papel de general o líder de un pueblo, cuyo objetivo, dependiendo del tipo de juego, será conquistar a sus vecinos, construir una "maravilla" (edificio singular) y mantenerla, eliminar a los reyes enemigos, etc., o bien, en los juegos de campaña, lograr una serie de objetivos parciales en una serie de escenarios.

En la primera entrega nos podíamos poner al frente de 12 civilizaciones (griegos, asirios, babilonios, persas, fenicios, etc.) y se evolucionaba desde la "edad de piedra" hasta la "edad del hierro", pasando por otras dos etapas intermedias. Siempre, y para todas las versiones del programa, cada evolución requiere cumplir con unas específicas condiciones (determinada cantidad de recursos, construcción de edificios, etc.), y a su vez, cada evolución permite mejorar las tropas y armamento, desarrollar nuevas tecnologías y construir nuevos edificios.

La expansión «The Rise of Rome» añade cuatro civilizaciones más: romanos, cartagineses, palmirenos y macedonios, además de nuevas tecnologías y tipos de unidades.

«Age of Empires II», siguiendo con el mismo, estilo nos propone 13 civilizaciones (ingleses, bizantinos, celtas, vikingos, francos, teutones, chinos, etc.) que deben evolucionar desde la "alta edad media" hasta la "edad imperial", pasando por las evoluciones intermedias de la "edad feudal" y de la "edad de los castillos". En su expansión «The Conquerors» se nos ofrecen cinco nuevas civilizaciones, alguna muy curiosa como los aztecas, entre las que se encuentran los españoles. También, por supuesto, hay nuevos edificios, unidades de tropas y tecnologías.

Con «Age of Empires» pueden jugar uno o varios jugadores conectados a las formas habituales para juegos por red, con la particularidad de que en una partida de varios jugadores se puede jugar por equipos fijos, todos contra todos o realizar alianzas entre los jugadores, lo que es más interesante pues presenta el aliciente incorporado de que la "diplomacia" para alianzas se realiza con otro jugador en lugar de con la máquina.

Los tipos de partidas que se pueden jugar son "escenario", con mapa aleatorio o real, que puede ser: de "combate total", donde se gana con la aniquilación del enemigo, de "puntuación" y de "límite de tiempo", donde se gana por los puntos obtenidos tras alcanzar un tiempo prefijado. También y dependiendo de la versión que estemos utilizando, hay otras posibles partidas, como "regicidio", donde el objetivo es eliminar a los reyes de los equipos enemigos salvando al propio, por supuesto; "rey de la colina", donde se debe defender un monumento durante un tiempo determinado; "carrera de las Maravillas", donde el objetivo es lograr ser el primero en construir una Maravilla (monumento o edificación singular), una opción interesante (sólo en «Age of Empires. The Conquerors») porque el combate es mucho más estratégico, ya que habrá que dedicar todos los esfuerzos a la búsqueda de recursos para construir la maravilla y a su defensa posterior, o a defenderla directamente si se elige la opción en la que se comienza con una Maravilla construida que hay que proteger durante un tiempo establecido.

LAS CAMPAÑAS EN AGE OF EMPIRES

Mención aparte hay que hacer de las Campañas, opción que sin duda es la más atractiva y sobre todo más realista y que ha ido mejorando en todos sus aspectos a medida que el programa se ha ido desarrollando, desde aquellas primeras, sin apenas introducción histórica de «Age of Empires I» hasta las documentadas campañas de la secuela y su expansión.

Son sin duda el reto más interesante de estos programas y donde se ponen de manifiesto sus grandes virtudes. Las campañas, además de muy entretenidas, son bastante verosímiles, aspecto en el que el programa ha ido mejorando notablemente con los siguientes desarrollos. Hay en ellas todos los ingredientes para el éxito: son de creciente dificultad, incorporan escenarios consecutivos muy atractivos,


Al principio de la campaña de El Cid habrá que derrotar a los campeones del Rey, antes de ganarnos su confianza.


Hay varios tipos de edificios según las distintas civilizaciones, que más o menos recrean el ambiente de cada pueblo.


Una batalla en la que las tropas asediadas han tenido que abandonar la protección de las murallas para destruir las máquinas de guerra del rival.



Una ciudad francesa fuertemente amurallada que ha alcanzado la última fase de desarrollo, con edificios de aspecto renacentista.



Un asedio con caballeros y máquinas de guerra; los asaltantes han logrado traspasar la muralla pero el castillo es un escollo considerable.



A pesar de que la saga «Age of Empires» no deja de ser un juego orientado a construir un ejército, no se puede obviar la belleza de sus ciudades.

resultan creíbles, nos aportan (sobre todo en los últimos desarrollos) una interesante documentación histórica y tienen héroes y personajes singulares que dan un toque realista y verosímil.

Las campañas son las siguientes:

«Age of Empires»
Ascenso de Egipto (Tutorial o campaña de aprendizaje)
Ecos de Babilonia
Gloria de Grecia
Imperio Yamato del Sol Naciente

«The rise of Rome»
El auge de Roma
Ave César
Pax Romana
Los enemigos de Roma

«Age of Empires II. The Age of Kings»
William Wallace (Tutorial o campaña de aprendizaje)
Juana de Arco
Saladino
Genghis Khan
Barbarroja

«The Conquerors»
Atila el huno
El Cid
Moctezuma
Batallas de los Conquistadores: Esta última campaña tiene la particularidad de que en lugar de ser una sucesión de escenarios consecutivos, se trata de una "reproducción" (bastante libre) de una batalla histórica y los acontecimientos anteriores y/o posteriores. Las propuestas son batallas tan sugerentes como Tours, Hastings, Agincourt, Lepanto (España aparece de nuevo), Manzibert, Noryang y Kioto.

SUS LIMITACIONES

Evidentemente todos los programas tienen algunas cosas malas o menos buenas, y «Age of Empires» no podía ser menos. Su gran limitación está en el lado de la simulación militar.

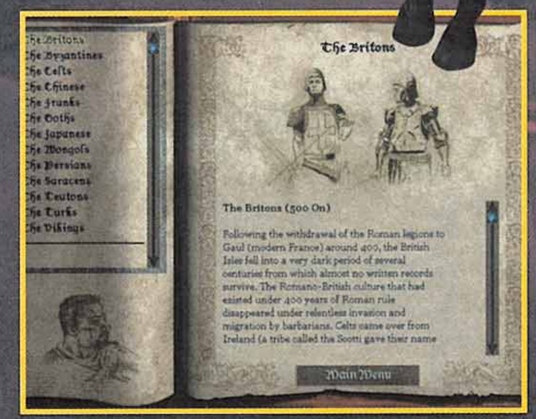
Efectivamente el equipo de diseño ha realizado un gran esfuerzo con la recreación de 34 civilizaciones; está claro que diseñar unidades militares para todas ellas plantea un gran reto. Aunque todas las civilizaciones tienen más o menos sus unidades militares específicas, que sí son concordantes con su realidad histórica, para el resto de tropas "estándar" no ocurre lo mismo, y se dan situaciones que, para el aficionado a la historia militar o a la simulación estratégica de alto nivel son cuando menos graciosas. Y podemos citar un buen número de ellas: Los romanos no solo no emplearon formaciones de falange, típica de civilizaciones anteriores (griegos y macedonios), sino que gracias a sus nuevas tácticas y al empleo del "pilum" y la espada corta, conquistaron su imponente imperio. Ver a los aztecas en combate con ballesteros, piqueros y soldados con espada larga, junto a "guerreros jaguar" (estos sí son más realistas) no deja de resultar chocante, y lo mismo se podría decir si enfrentamos a samurais de la civilización japonesa con, por ejemplo, vikingos y comprobamos que casi todas las unidades son iguales. Por último, que las tropas del Cid Campeador incorporen "arcabuceros a caballo", no nos cuadra mucho.

En cuanto a las tácticas militares, la evolución ha sido grande y muy favorable, pues de la prácticamente nula capacidad de dar órdenes a las tropas para el combate en «Age of Empires», se ha pasado en «Age of Empires II» a poder definir con bastante precisión la actitud de la unidad o formación (ofensiva, defensiva, protección, seguimiento, etc.) y el tipo de formación, abierta, cerrada, cuadro o envolvente, algo bastante bueno. Además las formaciones de tropas mixtas adoptan por sí solas formaciones de combate lógicas (aspecto que no era posible en las primeras entregas); por ejemplo, piqueros en primera línea y tiradores en la retaguardia.

En definitiva, aunque como era de esperar no se supera el listón en el aspecto puramente estratégico (desde un punto de vista muy crítico y muy exigente) el resultado final es un notable alto. El programa es en general bueno, adictivo, interesante y ameno. No es nada difícil hacerse con él gracias a los magníficos tutoriales (sin duda uno de los aspectos de más mérito) y asegura un buen número de horas a los jugadores que acepten los excitantes retos que se nos proponen en esta saga.



En «Age of Kings» se han limado muchas de las carencias del programa, consiguiendo así un juego de gran calidad dentro de su género.



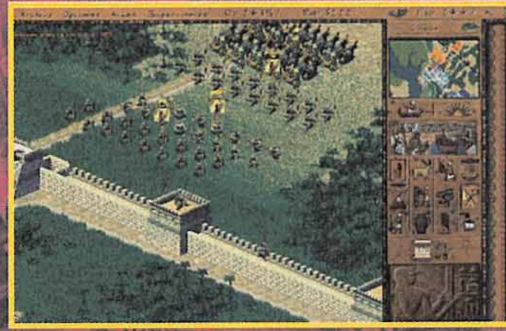
Cada campaña tiene un previo en el que se nos informa de la situación, y también las civilizaciones gozan de una breve descripción inicial.



Un buen ejemplo de una formación "lógica", con los caballeros protegiendo en cuadrado, las unidades más débiles: catapulta y sacerdotes.


En «Faraon» tendremos que gestionar la vida económica y social de una gran ciudad del imperio egipcio.


«Faraon» es un juego más preciosista que «Age of Empires» y también más detallista en su reproducción de las circunstancias históricas.


En este tipo de juegos no se producen batallas en las que podamos tomar parte de una forma activa como en otros títulos históricos.

FARAON Y LA REINA DEL NILO CLEOPATRA

Aunque a primera vista «Faraón», sus antecesores (la serie «Caesar») y su expansión, «La Reina del Nilo Cleopatra», pueden parecer programas similares, y de hecho los englobamos en lo que hemos denominado "Simulación histórica", la realidad es que son programas muy diferentes.
Básicamente en «Faraón» hemos de construir un Imperio, en este caso sólo el Egipcio, aunque en el fondo nuestra labor será la de regidor de una de las ciudades imperiales, haciendo que se desarrolle la población y la economía, propiciando el culto a los dioses y defendiendo la ciudad y el Imperio de sus enemigos. Estructuralmente ambos programas, «Faraón» y «Age of Empires» no se diferencian demasiado, ambos tienen una parte de aprendizaje, menos clara e intuitiva en «Faraón», unos escenarios y unas campañas. En cuanto a las misiones, el objetivo en «Faraon» será mantener el desarrollo de una ciudad logrando la victoria al alcanzar una serie de puntuaciones estándares en aspectos como economía, desarrollo, prestigio ante el Imperio, etc., en un plazo de tiempo determinado. Los escenarios preparados incorporan diferentes grados de dificultad según las propias características, sobre todo teniendo en cuenta los posibles enemigos que puedan existir, pues una de las formas habituales de perder es ser arrasado por un ejército invasor. En el modo de campaña se nos ofrecen tres diferentes con 35 misiones en total. Cada misión nos exigirá un logro determinado, que irá cambiando a medida que la dinastía que hemos fundado avance en el tiempo y se desarrolle, desde una insignificante y pequeña ciudad hasta un poderoso y temible imperio.

La expansión «La Reina del Nilo Cleopatra» añade nuevas campañas, nuevas misiones y nuevos edificios, oficios y problemas, entre otras mejoras.

GRANDES DIFERENCIAS

¿Donde están pues las diferencias entre «Age of Empires» y «Faraón»?

Si recordamos, hablábamos al principio de que estos programas de simulación histórica eran una mezcla de un juego "Sim" y uno de estrategia, con más o menos rigor. Es aquí donde estriba la gran diferencia entre estos dos buenos programas, en la parte en la que se han cargado las tintas. En «Faraón» predomina claramente el componente "Sim" sobre el estratégico y es un juego muy preciosista. Se pueden construir muchos tipos diferentes de edificios, con carreteras, puertos, astilleros, granjas, industrias, etc., y se han reproducido hasta el más mínimo detalle aspectos cotidianos de la vida en el antiguo Egipto: como el culto a los dioses o la medicina, sumamente desarrollada. Como ejemplo, comentaremos que se puede construir un consultorio de dentista, una botica, un consultorio médico y una casa mortuoria, que requerirá a su vez lino para funcionar, y este lino habrá que cultivarlo y recolectarlo o importarlo, y en este caso habrá que negociar con otra ciudad y abrir una ruta comercial, probablemente haya que habilitar varios muelles fluviales de carga, construir almacenes y así podríamos proseguir con un largo etcétera.

Otros aspectos como la administración civil no están menos desarrollados, hay que edificar un palacio (los líderes también han de vivir en algún sitio), oficinas de recaudadores de impuestos, palacios de justicia, policía, bomberos, arquitectos..., y el pueblo también ha de divertirse, hay que proporcionarle cerveza (cultivo de cebada, fábrica de cerveza,...) y entretenimientos, por lo que tendremos que construir escuelas de malabaristas, de músicos y de danza, por supuesto habilitando lugares para sus actuaciones, quioscos, pabellones, etc. Y además de los templos y monumentos a los dioses (verdaderamente nefastos para nuestra vida si no se les atiende como se merecen) hay que construir pirámides y otros grandes monumentos que perduren en el tiempo.
En el aspecto militar, «Faraón» tampoco llega (ni de cerca) a la calidad de un juego de estrategia de alto nivel, como era de esperar, y en cierta medida incluso se queda más lejos que «Age of Empires» en sus últimos desarrollos. El ejército es fundamental en el juego, pues nos defenderá de invasores y nos permitirá ganar prestigio en el Imperio al enviarlo lejos a luchar al lado del Faraón (que siempre está pidiendo ayuda). Básicamente toda la estructura militar se basa en infantería, arqueros y carros de guerra para el ejército terrestre y naves de transporte y de guerra para la lucha en el río y el mar. Aunque la estructura militar del antiguo Egipto era tan sencilla (en grandes líneas) como aparece aquí, sus tácticas de combate eran sin embargo bastante sofisticadas. La unidad básica era el regimiento y se utilizaban tropas mercenarias y otros tipos de infantería, como los honderos y lanzadores de jabalina, empleados como tropas ligeras.
La infantería pesada, armada con espada, lanza, armadura y escudo, era la fuerza de choque, constituyendo los carros (muy empleados por los egipcios) la fuerza móvil o de maniobra. En el juego, las posibilidades militares son bastante limitadas, ya que sólo constituye una parte del desarrollo de la acción, tan importante como la producción de alimento. El jugador que busque únicamente estrategia militar (con un poco de adorno) se sentirá defraudado. «Faraón» no es un «Waterloo» o «Borodino» de la serie Battleground, ni tampoco lo pretende ser.

UN GRAN JUEGO

Para finalizar, hay que decir que «Faraón» es también un gran programa, merecedor de una fama similar a la de «Age of Empires», al menos en lo que a simulación histórica se refiere. Es bastante más complicado y precisa una buena lectura del manual antes de ponerse a construir, cosa innecesaria en «Age of Empires» gracias, entre otras cosas, a sus magníficos tutoriales.
Todo aquel que prefiera las decisiones económicas, afrontar los desastres, prever contingencias y ver crecer un imperio con todo lujo de detalles, a las pequeñas campañas militares de «Age of Empires» tiene que elegir este programa.

J.F.


Un precioso palacio a orillas del río Nilo desde el que dirigir la vida de la ciudad que nos ha tocado dirigir.


En «Faraon» los detalles llegan hasta los propios iconos del menú desde el que controlamos las órdenes y las construcciones.

Aventuras amateurs: ¿una nueva guerra psicológica?



SPACE QUEST

Hace casi una década, cuando las aventuras gráficas dominaban el mundo, Sierra y LucasArts protagonizaron uno de los más prolíficos ejemplos de sana competencia, que dio lugar a un buen puñado de clásicos, ya indispensables en la Historia de los Videojuegos. Diez años después, esta guerra se ha extendido al campo de las aventuras amateurs, creadas por los fans. Como todo el mundo sabe, desde el pasado verano, LucasArts ha estado enviando cartas a los responsables de aventuras amateurs basadas en «Monkey Island», para que anulen sus proyectos. Esta acción ha levantado en armas a muchos fans, que consideran inaceptable que juegos hechos con cariño y admiración hacia Lucas, y que además se distribuyen gratuitamente en Internet, sean prohibidos por sus creadores originales.

Pese a ello, muchos grupos de programación se han negado a seguir el consejo. El más espectacular ejemplo es «Zak McKraken 2», una producción con una gran calidad técnica y un aspecto gráfico espectacular, a la altura del mítico «Day of the Tentacle», pero en alta resolución.

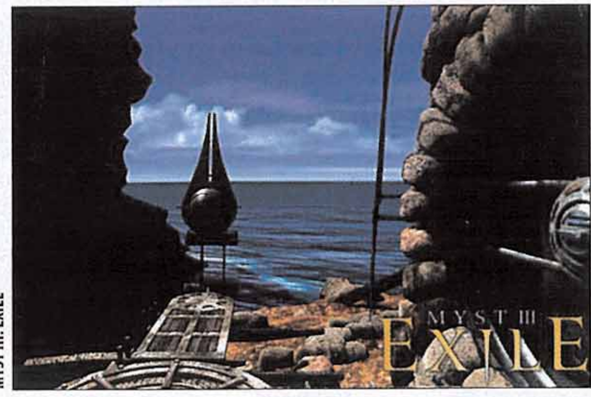
En el otro lado de la balanza, se encuentra Sierra. El juego amateur «Space Quest: The Lost Chapter» ha recibido el asesoramiento de Josh Maden, programador de «Space Quest VI», y la propia Sierra mantiene una lista de juegos amateurs en su página web www.sierra-online.com

Os recuerdo que tenemos un debate abierto sobre el tema y que podéis aportar vuestras opiniones: ¿ Deben permitir las compañías que los fans hagan versiones amateurs de sus juegos, si se ofrecen gratuitamente, o nadie tiene derecho a manipular el trabajo ajeno? Para informaros mejor, podéis bajaros el juego completo «The Lost Chapter» y una demo técnica de «Zak McKraken 2» de:

http://frostbytei.com/space/index.html

http://zak2.adventuregamer.com/


GILBERT GOODMATE



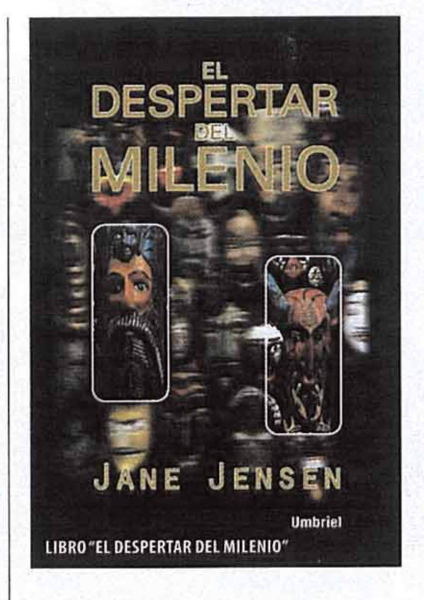
MYST III: EXILE

La Resaca

Después de un par de meses frenéticos debido a los lanzamientos navideños, la normalidad retorna al ajetreado mundo de las aventuras. Así, poco a poco, los aventureros más rezagados completan con éxito los últimos desafíos. Comienzan ya a formarse los primeros "corrillos" donde se discute sobre los próximos destinos, mientras el Gran Tarkilmar pone en marcha la temida y poderosa red de espías del Club. ¿Alguien ha dicho «Grim Fandango 2»?

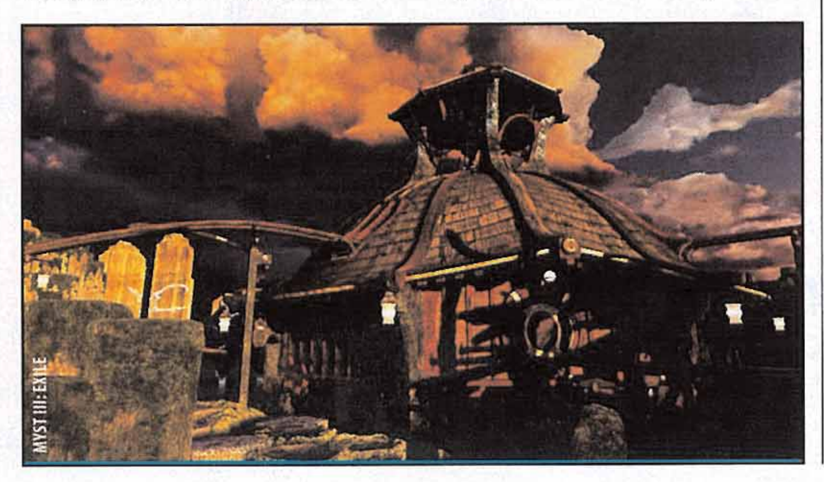
Los continuos retrasos que sufren los títulos más esperados es, sin duda, el aspecto más amargo de los videojuegos. Nada hay más frustrante que ahorrar durante semanas para comprar una inminente novedad, y descubrir que se ha retrasado tres meses. Pero, en ciertos casos, los retrasos son buenos. ¿Buenos? Sí, no me he vuelto loco. Los retrasos navideños, por ejemplo, sirven para insuflar un poco de sentido común a la locura de fin de año, donde se publican decenas de increíbles juegos al mismo tiempo, que los aficionados no pueden comprar, y después tardan meses en aparecer títulos decentes. De esta forma, los retrasos de «Runaway» y «Simon the Sorcerer 3D» nos han permitido disfrutar con tranquilidad de estupendas aventuras, como «La Fuga de Monkey Island» o «The Longest Journey», y ahora podemos dedicar todo nuestro tiempo a estos esperados "retrasos". Anunciados para este mes de marzo, con un poco de suerte, podremos hablar de ellos en nuestra próxima reunión.

Con estos títulos confirmados, todo el mundo se pregunta: "Y después, ¿qué?". Los aficionados a los juegos 2D son los que lo tienen más difícil pues, aunque hay varios títulos ya terminados, están teniendo dificultades para encontrar un distribuidor. El ejemplo más fragante es «Gilbert Goodmate» de Prelusion, una aventura sueca al estilo clásico, con más de cuatro años de desarrollo a sus espaldas. Esto se refleja en sus más de 6 000 frames de animación, 40 horas de juego, más de 50 personajes, y más 15 000 líneas de diálogo, por no hablar de sus estupendos fondos dibujados a mano, o su interfaz basada en ratón. «Gilbert Goodmate» pretende adaptar la presentación gráfica de principios de los noventa, al siglo XXI. El argumento nos habla de la desaparición de un champiñón mágico que una vez salvó la ciudad de Phungoria. La desgracia ha caído sobre su cuidador, a punto de ser ejecutado; su nieto Gilbert deberá encontrar al culpable del robo, antes del fatal desenlace. El desarrollo es una mezcla de «Monkey Island» y «Mundodisco», con personajes tan estrafalarios como Arver el hipocondríaco, Elton el inventor, o el genio del-nombre-largo. Podéis encontrar un vídeo y toda la información en www.gilbertgoodmate.com. ¿Se animará alguna distribuidora a traerlo a España? ¿FX Interactive? ¿Dinamic? ¿Alguien nos oye?



LIBRO "EL DESPERTAR DEL MILENIO"

Curiosamente, todo cambia cuando el título tiene un nombre famoso como «Myst III» de Presto Studios. A este respecto, vamos a aclarar algunas dudas a Carlos Marsal, de Barcelona, que se hace un lío con las diferentes versiones. En efecto, Cyan, la compañía creadora de la saga, ha sacado en USA la enésima edición del juego original, llamado «Myst Masterpiece», con algunas mejoras técnicas para adaptarlo a los nuevos ordenadores. «RealMyst» es la versión en 3D del mismo juego, por lo que ahora los escenarios se pueden explorar libremente, y se le ha añadido una nueva Edad. Salió en USA en Navidad, y no puede tardar mucho en llegar a España. Finalmente, Cyan también está realizando una versión multijugador de nombre en clave «Mudpie». Esta compañía ha vendido los derechos de la tercera parte, «Myst III: Exile» a Presto Studios. Prevista para el mes de Abril, dicha continuación ofrece los mismos asombrosos gráficos renderizados que sus predecesores sólo que, ahora, la vista libre de 360 grados permite girar la cámara en cualquier dirección. Personajes interpretados por actores reales, cinco nuevas Eras completamente


MYST III: EXILE


MYST III: EXILE


RUNAWAY

diferentes, y enrevesados puzzles, son su carta de presentación. Como cabría esperar, la historia continúa la saga épica narrada en los anteriores capítulos y los libros, aunque ahora se presenta a un nuevo villano, un hombre atormentado por la destrucción de su planeta, que sólo busca la venganza contra Atrus y su familia.

NOTICIAS BREVES

No podemos cerrar el resumen de novedades sin hablar de estos suculentos apuntes:

-Revolution ha confirmado, tal como El Club de la Aventura anunció en exclusiva mundial hace casi un año, la realización de «Broken Sword III: El Dragón Dormido». Nada se sabe sobre ella, salvo el anagrama que podéis ver en la foto.

-Se rumorea que el próximo éxito de LucasArts será «Grim Fandango 2». Resulta extraño, pues la primera parte es obra de Tim Schafer, que abandonó la compañía hace unos meses. Lo que sí es seguro es que Lucas anunciará sus nuevas aventuras –si no lo ha hecho ya cuando leáis estas líneas- en las próximas semanas.

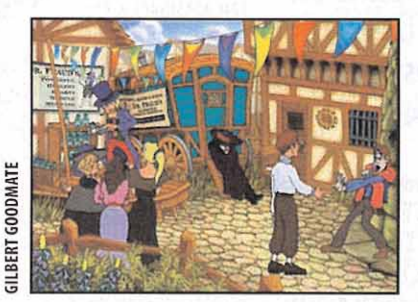
-Jordan Mechner está haciendo una película basada en «The Last Express», un título injustamente olvidado, que transcurría íntegramente en el interior de un tren.

-Jane Jensen, escritora profesional y creadora de la saga de «Gabriel Knight», acaba de sacar un libro en nuestro país. Se llama "El Despertar del Milenio", es de la editorial Umbriel, y cuenta la llegada del Fin del Mundo, que involucra a oscuras organizaciones religiosas, periodistas, y otros iluminados. Si os gustó el juego, el libro os entusiasmará.

PROPUESTAS Y OPINIONES

Como siempre, los últimos minutos de la reunión los dedicamos a responder el correo. Debéis saber, eso sí, que aunque vuestras cartas no aparezcan el mismo mes en que las enviáis, eso no quita para que se publiquen más adelante, si la ocasión lo merece. El primero en subir a la tribuna de oradores es el anónimo Miguel Ángel, que se queja del inmovilismo del TOP 5, donde se votan a las mejores aventuras de la historia, y pide que, para agilizar la lista, sólo se pueda votar a los juegos que han salido en los últimos 7 meses. Por desgracia, no es factible, ya que entonces el TOP 5 se parecería demasiado a la otra lista, Las Mejores del Momento. Además, muchos fans tardan meses en comprar los juegos, o esperan a que salgan en series baratas. Es cierto que las variaciones en esta lista no son muy abundantes, pero poco a poco aparecen juegos modernos como «Gabriel Knight III», y seguro que no tardarán en llegar «Monkey IV», «The Longest Journey», «Runaway», etc. También le gusta opinar sobre el género a Álvaro García, de Santander. Ha quedado encantado con el incomprendido «Discworld Noir» del que dice: "El uso de la libreta de notas, pudiendo usar estas como si fuesen objetos, da un toque diferente a la aventura. Tiene una maravillosa ambientación, es larga, y si te gustan las películas de cine negro disfrutarás como un enano con las continuas referencias a grandes películas". Estoy de acuerdo con él. «DiscWorld Noir» es una de las mejores aventuras gráficas de los últimos cuatro años. En cuanto a tus preguntas, Álvaro, que yo sepa, «Mundodisco II» no ha salido en serie barata; del parser «SCRAMM», sólo se sabe que tenía que haber salido hace dos años. Parece que la reunión de este mes está dedicada a los desheredados, pues Sonia Sáenz se quedó atascada hace tiempo en el olvidable «The Gene Machine», y ahora desea acabar el trabajo empezado. Sabe que tiene que ofrecerle un regalo al jefe caníbal de la Isla Halanga, pero no tiene nada que le guste. El truco está en fabricarlo tú misma, mezclando la piedra con la fruta y la hiedra, para obtener una baratija. Entre caníbales y exploradores del siglo pasado termina la asamblea mensual, a la espera de que, dentro de treinta días, podamos conocer de primera mano las sorpresas que LucasArts, Péndulo y Headfirst nos tienen preparadas. No faltéis a la cita...

El Gran Tarkilmar


GILBERT GOODMATE

Lenguas de trapo

"Tengo algunas vagas ideas para «Gabriel Knight IV», e incluso para «Gabriel Knight V», pero primero tenemos que ver cómo ha funcionado «Gabriel Knight III»".
Jane Jensen, creadora de la saga.

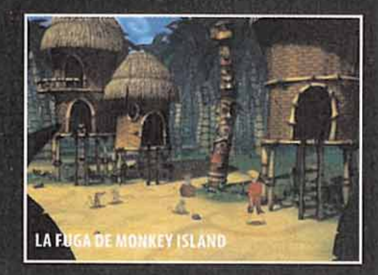
"Mi aventura favorita es «Sam & Max». Me hizo reír varias veces y los puzzles eran muy divertidos."
Andrew Brazier, diseñador de «Simon the Sorcerer 3D».

"Estamos muy contentos del éxito de «La Fuga de Monkey Island». Ha obtenido increíbles "reviews", se está vendiendo bien aquí (en los Estados Unidos) e increíblemente bien en Europa".
Simon Jeffery, presidente de LucasArts.

"No me acaba de gustar la ultima parte de «Monkey Island». El humor es el mismo pero no es igual. Prefiero las 2D. En algunas cosas no hay que cambiar nunca. Es el fruto prohibido y ellos se lo han comido de un bocado".
Reflexión del lector Víctor Becerra, alias Frodo.

"Sierra nos presionó para que «Space Quest 7» fuese una aventura multijugador. Jugamos con la idea de que Roger Wilco era accidentalmente clonado al principio del juego, para que muchos jugadores pudiesen jugar al mismo tiempo. Pero era una porquería. Menos mal que finalmente cancelaron el proyecto..."
Scott Murphy, creador de la saga.

La opinión de los expertos


LA FUGA DE MONKEY ISLAND

Como era de esperar, «Monkey Island IV» no ha tardado en abrirse paso en la lista de Las Mejores del Momento. Todo sigue igual en el TOP 5, salvo por el primer puesto alcanzado por «Broken Sword». Como siempre, podéis votar a las tres mejores aventuras actuales, y las tres mejores de la historia. La primera recibe 5 puntos, la segunda 3, y la tercera 1, en cada lista. Tomad ejemplo de Dioni Cubero, Iván Velasco o José Salcines, que no faltan nunca a la cita electoral mensual. ¿Os animáis a dar vuestra opinión?

Las mejores del momento

- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- La Fuga de Monkey Island
- Gabriel Knight III
- Leisure Suit Larry 7



- Broken Sword
- Monkey Island II
- Gabriel Knight III
- Simon the Sorcerer II
- Grim Fandango

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
***CARTAS:* Hobby Press, S. A. MICROMANÍA**
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
***E-MAIL:* clubaventura.micromania@hobbypress.es**

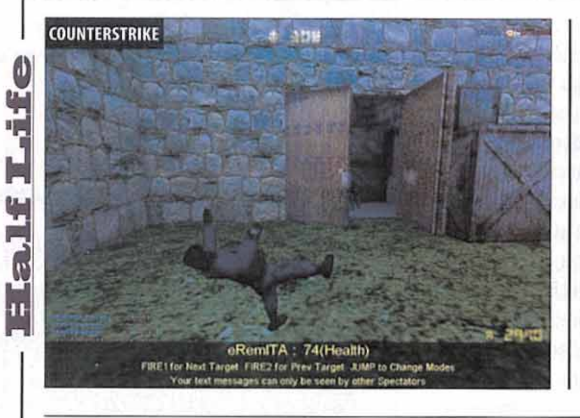
Reportaje

LOS MEJORES MODS

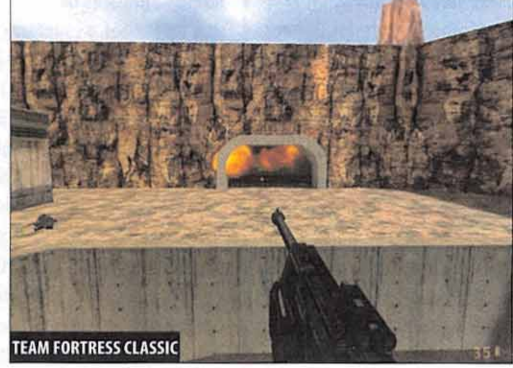
NOMBRE: COUNTERSTRIKE / MODIFICACIÓN DE: HALF LIFE / VERSIÓN COMENTADA: 1.0 / MODO DE JUEGO: JUEGO DE EQUIPOS / PÁGINA PRINCIPAL: www.counter-strike.net

Esta modificación para «Half Life» nos propone un juego por equipos (terroristas y antiterroristas) en el que se tienen que cumplir ciertos objetivos para ganar. En la mayoría de los mapas los terroristas deben colocar unos explosivos para destruir un objetivo mientras que los antiterroristas deberán intentar evitarlo. También se trata, a veces, de rescatar a los rehenes de un secuestro. En otros mapas hay un jugador que tiene que hacer de vip (un personaje influyente al que intentan asesinar) y, escoltado por los antiterroristas, llegar a un punto del mapa sin que los terroristas le maten. Además se puede ganar la ronda eliminando a todos los oponentes del equipo contrario. Una característica bastante notoria en esta modificación es que no existe la opción de spawn, es decir; cuando un jugador muera no aparecerá al momento, sino que se mantendrá como espectador hasta que uno de los equipos sea completamente eliminado o se cumplan los objetivos del mapa. El sistema de juego es uno de los más realistas que hay, y con un solo disparo acertado se puede eliminar a un jugador. Actualmente, «Counterstrike» es la modificación para «Half Life» más popular en la red.

Half Life



COUNTERSTRIKE


TEAM FORTRESS CLASSIC

NOMBRE: TEAM FORTRESS CLASSIC / MODIFICACIÓN DE: HALF LIFE / VERSIÓN COMENTADA: 1.0 / MODO DE JUEGO: JUEGO DE EQUIPO/CAPTURAR LA BANDERA / PÁGINA PRINCIPAL: www.teamfortressclassic.com

Una de las primeras modificaciones para «Half Life» y también de las más populares. Se basa en un juego por equipos en el que el jugador podrá escoger entre nueve tipos de soldados: explorador, espía, francotirador, medico, soldado, soldado pesado, pirómano, artillero e ingeniero. La mayoría de los mapas consisten en capturar la bandera enemiga en su base y llevarla a la base propia. Por cada bandera capturada se ganan puntos, al final, el equipo que tenga más puntos es el que gana. A su gran jugabilidad hay que añadirle una gran calidad técnica, ya que ha sido desarrollado por los mismos creadores de «Half Life». Aunque quizás su mayor pega es que para sacarle todo su jugo es necesario que se produzcan partidas de muchos jugadores (entre 12 a 24).

Son numerosos los juegos disponibles en el mercado que ofrecen, además de la versión para un jugador, modo de juego online («Quake I», «Quake II», «Half Life», etc.). Después los programadores de este tipo de juegos decidieron potenciar el modo online y desarrollar nuevas secuelas, aunque esta vez dirigidas completamente al modo multijugador, como «Quake III Arena» o «Unreal Tournament». Este tipo de juegos han gozado de una gran aceptación entre los jugadores, tanto es así que muchos equipos de desarrollo aficionados y no tan "aficionados" se pusieron manos a la obra para crear modificaciones de estos juegos que tratan de aumentar, si es que eso es posible, su potencial y su jugabilidad. Este mes os ofrecemos un breve resumen de las mejores modificaciones para los 3 grandes juegos de acción: «Quake III», «Unreal Tournament» y «Half Life».

PARA LOS MEJORES JUEGOS de acción ON LINE

Half Life

NOMBRE: FIRE ARMS / MODIFICACIÓN DE: HALF LIFE / VERSIÓN COMENTADA: 2.4 / MODO DE JUEGO: JUEGO DE EQUIPO/CAPTURA DE ZONAS / PÁGINA PRINCIPAL: www.firearmsmod.com

Modificación bastante parecida tanto a «Team Fortress Classic», en cuanto a modo de juego, como a «Counterstrike» por el realismo de sus armas. Este mod se basa en una guerra de guerrillas en la que el jugador podrá escoger entre dos bandos que deberán ir capturando zonas. Contiene un completo sistema de equipamiento basado en puntos con los que se pueden configurar numerosos tipos de armas y objetos. El principal aliciente de «Firearms» es su ambientación, una de las mejores de entre todas los modificaciones que existen sobre «Half Life», que hace que jugar en sus mapas sea realmente inmersivo, con numerosos bunkers, vehículos, etc. Además, uno de sus grandes toques originales es la posibilidad de lanzarse en paracaídas, aunque habrá que ser diestros para no romperse la pierna o algo peor. Quizás, lo peor de esta modificación sean sus gráficos, que no están muy cuidados y no llegan al nivel de otros mods como «CS» o «TFC», aunque esperamos que en siguientes versiones lo solucionen. Con unos gráficos mejores, esta podría ser probablemente la mejor modificación de «Hal Life».


FIRE ARMS


FRONT LINE FORCE

NOMBRE: FRONT LINE FORCE / MODIFICACIÓN DE: HALF LIFE / VERSIÓN COMENTADA: 1.1 / MODO DE JUEGO: JUEGO DE EQUIPO/CAPTURA DE ZONAS / PÁGINA PRINCIPAL: www.flfmod.com

Esta es la nueva modificación creada por Valve que sigue las pautas de «TFC» pero añadiendo un mayor realismo de combate y una mayor fidelidad en los concerniente a las armas, aunque el daño de estas no sea tan real como en «Counterstrike». En este mod habrá que escoger entre dos equipos, comandos y rebeldes, cuyo objetivo será atacar o defender las diferentes zonas del mapa. Los atacantes tendrán que capturar las zonas y, para ello deberán encontrar la terminal que controla cada zona y decodificarla, consiguiendo así hasta hacerse con el control de ese sector del mapa y abrir los accesos a los siguientes territorios. Los defensores deberán resistir durante un tiempo para poder ganar, impidiendo a los rebeldes decodificar las terminales del mapa. Se podrá escoger entre tres tipos de soldados: exploradores, asalto y apoyo, cada uno con sus respectivas cualidades y especializaciones en armamento. El acabado gráfico de esta modificación es bastante bueno, aunque el movimiento de los personajes deja algo que desear a veces. En este mod la coordinación entre los jugadores es vital.

«Fire Arms» permite, entre otras cosas, lanzarse en paracaídas

Unreal Tournament

NOMBRE: TACTICAL OPS / MODIFICACIÓN DE: UNREAL TOURNAMENT / VERSIÓN COMENTADA: 1.6 / MODO DE JUEGO: JUEGO DE EQUIPOS / PÁGINA PRINCIPAL: www.planetunreal.com/tacticalops

Esta modificación para «Unreal Tournament» es bastante similar en conceptos a «Counterstrike» de «Half Life». El mod nos propone dos bandos: fuerzas especiales y terroristas. El argumento queda bastante claro, los terroristas cumplen misiones típicas de su clase, mientras que las fuerzas especiales deberán impedir que se salgan con la suya, eliminándolos o interponiéndose en sus operaciones.

Las principales bazas que ofrece son: armamento realista, ambientes urbanos y una gran complejidad en los escenarios. Actualmente, aún no tiene implementados npc para misiones de rescate de rehenes y demás, pero se espera añadir esta función para la próxima versión de este mod que puede convertirse en una opción muy interesante para todos los aficionados a «Unreal Tournament».


TACTICAL OPS

El rincón del navegante

Requisitos «Ultima Online»

Hola Almogaver, mis amigos me llaman Executor, me gustaría comentarte sobre «Ultima Online», porque estoy pensando en comprarlo, y me gustaría saber si en un AMD K6/2 a 300MHz, 32MB de RAM, 4GB de disco duro, una Savage 3D de 8MB y una conexión de 56Kbs funcionaría. Gracias

Hola, Executor, con el equipo que tienes deberías poder jugar sin problemas a «Ultima Online», ya que los requerimientos recomendados del juego son los siguientes: Pentium II 233MHz, 32MB de RAM, 600 MB de espacio en el disco duro, y una tarjeta gráfica de 4 MB.

Clan de "buen rollo"

Buenas mi nombre es Francisco Oliva Domínguez, y hace mucho tiempo que leo vuestra revista, y ahora con más motivo gracias a esta sección. Os envio este e-mail porque unos amigos y yo hemos creado un clan de los juegos: «Diablo 2», «UO», «Baldur's Gate 2», y «Everquest». Se llama Clan Legionarios de Tarraco; somos como supondréis de Tarragona. Yo soy el creador de este clan donde lo importante es divertirse jugando y ayudar a los más débiles (por ejemplo: nosotros no comerciamos por dinero en «Diablo 2», yo regalo componentes a las personas de un nivel bajo para que les sea más fácil empezar). Este clan está sobre todo destinado a la gente que se apunta a estos juegos y están desorientados, como todos cuando empezamos, y lo que queremos es que no les sea tan difícil empezar porque sabemos que es muy difícil. Tenemos una página web donde los que estén interesados pueden enviarme un e-mail y apuntarse a la aventura: http://asociacion.bizland.com/legionarios.html De momento no es gran cosa de página pero es que hace dos días que la hice. Ahora esta activa una zona donde podréis encontrar todas las recetas del "cubo Horádrico" de «Diablo 2», incluso algunas recetas secretas. A lo que íbamos, también si queréis jugar estamos en: «Diablo 2»: nombre de partida: legionarios, contraseña: legionarios; «Baldur's Gate 2»: Lo mismito; «UO»: servidor de Europa, en Brittania y mi nombre es Buffy; «Everquest»: estamos en "Drinal server", mi personaje es un Iksar llamado Lagarto. Si no estamos jugando mi nombre en «Diablo 2» es: Legionario-zx. Mi e-mail es: general.oliva@terra.es

Damos la bienvenida a este nuevo clan online de jugadores españoles esperando que pronto puedan alcanzar la fama en los juegos en los que tiene representación.

«Starwars Galaxies»

Hola os escribo para felicitaros por la revista que es la mejor que hay en el mercado sobre videojuegos y en especial por la Zona Online. También quería preguntaros por el juego de «Starwars Galaxies», ¿podríais hacer algún reportaje de este juego? Y otra cosa, ¿sabrías decirme cuando saldrá a la venta? Un saludo de uno de vuestros lectores, muchas gracias y feliz 2001. Seguid como hasta ahora, lo hacéis muy bien.

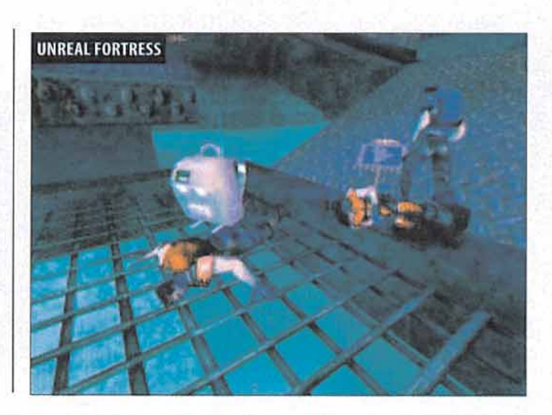
Javier Matarán

Hola, Javi, comentarte que aún es muy pronto para poder hacer ningún tipo de reportaje sobre este juego. Ya que desde Verant y Lucarst Arts no sueltan prenda, ni imágenes ni información como para hacer un reportaje. El juego aún se encuentra en una fase muy temprana de desarrollo por lo que habrá que tener paciencia y esperar.

Unreal Tournament


STRIKE FORCE


INFILTRATION


UNREAL FORTRESS

NOMBRE: STRIKE FORCE / MODIFICACIÓN DE: UNREAL TOURNAMENT / VERSIÓN COMENTADA: 1.6 / MODO DE JUEGO: VARIOS / PÁGINA PRINCIPAL: www.strikeforcecenter.com

Este es, sin duda alguna, una de las modificaciones más prometedoras para «Unreal Tournament», no sólo por su calidad gráfica sino por la gran variedad de opciones y modalidades que incluye. Además del típico "captura la bandera" encontramos modos como "protección de cargamentos" (en los que se tiene que escoltar a un convoy de vehículos), "escape de la prisión", amén del conocido "deathmatch", "escolta del presidente" y "asalto".

Una de las implementaciones que más destacan en este mod son los vehículos, ya que además de coches, tanquetas y vehículos similares, habrá otros como avionetas cesna y tanques MiA Abrams.

NOMBRE: INFILTRATION / MODIFICACIÓN DE: UNREAL TOURNAMENT / VERSIÓN COMENTADA: 2.82 / MODO DE JUEGO: EQUIPOS / PÁGINA PRINCIPAL: www.planetunreal.com/infiltration

Infiltration» es una de las modificaciones más populares para «UT». En ella se nos propone tomar el control de uno de los miembros de un equipo de asalto especializado en infiltraciones en localizaciones del tercer mundo, o bien el papel de un terrorista. En este mod se podrán usar tanto vehículos, como torres de radar o equipamiento electrónico. Las misiones que se nos proponen son del tipo: un avión se ha estrellado en un lugar desolado y hay que recuperar la caja negra antes de que se hagan con ella los terroristas, etc. Todos los objetivos están dirigidos a fines militares. Para poder cumplir los objetivos los jugadores podrán seleccionar todo tipo de armas modernas como punteros laser, etcétera...

NOMBRE: UNREAL FORTRESS / MODIFICACIÓN DE: UNREAL TOURNAMENT / VERSIÓN COMENTADA: 1.0 / MODO DE JUEGO: EQUIPOS / PÁGINA PRINCIPAL: www.unrealfortress.com

Sin lugar a dudas tal como indica su nombre, es el equivalente al «Team Fortress Classic» de «Half Life» pero en la versión para «Unreal Tournament». Al igual que su equivalente, el «Team Fortress Classic», contaremos con nueve tipos de personajes: ranger, francotirador, comando, especialista en demoliciones, médico de campaña, soldado pesado, pirómano, saboteador e ingeniero, cada uno con sus propias características y puntos fuertes.

La mayoría de los mapas consisten en capturar la bandera enemiga en su base y llevarla a la base propia. Por cada bandera capturada se ganan puntos; al final, el equipo que tenga más puntos es el que gana la partida.

Quake 3 Arena

QUAKE 3 FORTRESS


WEAPONS FACTORY


ALLIANCE

NOMBRE: QUAKE 3 FORTRESS / MODIFICACIÓN DE: QUAKE 3 ARENA / VERSIÓN COMENTADA: 1F / MODO DE JUEGO: JUEGO DE EQUIPOS CAPTURAR LA BANDERA / PÁGINA PRINCIPAL: www.q3f.com

Esta modificación para «Quake III» es idéntica en conceptos al «TFC» y al «UTF», pero dentro de la espectacularidad y novedades que aporta el gran juego de ID. Incluye 16 tipos de armas, 11 nuevas respecto a «Quake 3» y 10 clases diferentes de personajes. Este mod goza de gran popularidad entre los quakeros y sufre continuas renovaciones además de que cada día se hacen nuevos mapas.

NOMBRE: WEAPONS FACTORY / MODIFICACIÓN DE: QUAKE 3 ARENA / VERSIÓN COMENTADA: 2.7 / MODO DE JUEGO: JUEGO DE EQUIPOS/CAPTURAR LA BANDERA / PÁGINA PRINCIPAL: www.captured.com/weaponsfactory

Otro mod muy popular para «Quake 3», en el se combinan de forma muy bien elaborada las cualidades del deathmatch con las tácticas del juego de capturar la bandera. Aunque hay que dejar bien claro que esta modificación no está dirigida a principiantes, sino tan sólo a jugadores veteranos, debido a la complejidad de sus mapas y el ambiente caótico de la modificación.

NOMBRE: ALLIANCE / MODIFICACIÓN DE: QUAKE 3 ARENA / VERSIÓN COMENTADA: 2.0 MODO DE JUEGO: JUEGO DE EQUIPOS/CAPTURAR LA BANDERA / PÁGINA PRINCIPAL: www.planetquake.com/alliance

Nos encontramos con otra de las modificaciones más jugadas para «Quake 3». Al igual que en otros casos se nos propone un juego de capturar la bandera y deathmatch a la vez. Con nuevos skins, efectos y sonidos, y las consabidas armas nuevas, objetos y mapas originales. Además del modo de capturar la bandera por equipos nos propone un modo especial de Deathmatch avanzado para jugadores expertos.

Almogaver

DUCATI WORLD™



VIVE EL ESPÍRITU DE **DUCATI**











Objetos mágicos en Diablo II

El tener un buen personaje en «Diablo II» no sólo consiste en tener un nivel alto o un gran numero de habilidades. La correcta elección de los objetos mágicos puede suponer la diferencia entre jugar con un gran personaje o con uno excepcional. Aquí te comentamos los objetos que, a nuestro entender, son los más destacados de todo el juego.



Este artículo no trata de hacer un estudio exhaustivo de todos los buenos objetos del universo «Diablo II»; eso sería imposible ya que, al generarse aleatoriamente la mayoría de ellos, se cree que puede haber más de un millón diferentes en el juego; así que, simplemente, nos vamos a referir a los realmente emblemáticos en Battlenet. Existen 4 tipos de objetos mágicos en «Diablo II»: Los mágicos normales, los raros, los únicos y los de equipación, nosotros nos centraremos en los tres últimos.

Los únicos tienen el texto color dorado oscuro, y no suelen ser muy útiles para personajes de niveles altos, pero sí para personajes iniciales y medios. Lo mejor de los objetos únicos es que no tienen ningún requisito ni de nivel ni de características, de ahí su utilidad para novatos.

Los objetos raros son, generalmente, los mejores que te puedes encontrar. Tienen el texto amarillo (no confundir con los únicos), se generan aleatoriamente y tienen más modificadores que cualquier objeto mágico común, desde un mínimo de dos hasta un máximo de siete o incluso más, a un nivel muy alto. Hay algunos a los que se les llama «Duales», eso quiere decir que roban vida y maná a la vez, ni que decir tiene que son de los más buscados. Los objetos de equipación (texto de color verde) por sí mismos no suelen ser demasiado buenos pero cumplen una propiedad, y es que cuando consigues el equipo completo, ofrecen una serie de ventajas y modificadores bastante interesantes. Sin embargo no llegan a ser demasiado útiles, ya que para cuando se llega a conseguir el equipo completo lo más probable es que el nivel sea lo bastante alto como para que se haya obtenido algún objeto raro que proporcione esas mismas ventajas. Este tipo de objetos son útiles sobre todo para personajes de un nivel medio-bajo.

GUANTES Y CASCO

Aquí sí que no hay dudas, para los personajes "guerreros" cuanta más defensa mejor, sin descuidar las resistencias. Los mejores son los Guanteletes de Guerra (fuerza necesaria 110) y podremos encontrar alguno de defensa mayor de 100, todos ellos raros, por supuesto. En el caso de los personajes "mágicos" tenemos 2 "perlas": El Puño de Mago y la Quemadura Glacial. El primero va muy bien para Hechiceras en los primeros niveles, pero su baja armadura lo hace desaconsejable para niveles altos. Quemadura Glacial da una defensa de 43, además de aumentar el maná máximo en un 40 por ciento, ideal para Hechiceras y Nigromantes.

Respecto a cascos, sin duda, genéricamente el mejor es la Gran Corona. Suelen tener bonificaciones a una (o varias) características, suma al porcentaje de ataque o añadido a la resistencia elemental. Las mejores Coronas que hemos visto son de armadura 221, todas ellas objetos raros. En el caso de los Nigromantes hay un casco especial para ellos llamado Cráneo de Gusano que da +1 a las habilidades del Nigromante, además de robar un 5 por ciento de vida y +10 de maná.

BOTAS Y CINTURONES

Como el resto de los objetos, lo más importante es la defensa que aportan y los bonificadores a las características y a las resistencias. Además, es muy útil la habilidad "Correr/andar Velocidad Máxima", os aseguramos que se nota; sobre todo si estás siendo perseguido por una horda de Caballeros del Destino. Las mejores que hemos podido ver son las Zapatillas del Alma y las Espuelas del Alma, ambas Botas de Guerra de defensa 106. En el caso de los cinturones exactamente lo mismo, en este caso el mejor tipo son los Cinturones de Guerra (fuerza necesaria 110). El mejor que hemos visto es el Arnés Espectro, de defensa 96.

AMULETOS

Los más utilizados son los que dan +1 o +2 a las habilidades de una clase en concreto. Los de +1 piden un requisito de nivel 22 para poder ser usados, y los de +2 piden nivel 67. Además de estos bonos, los hay desde los que dan el +2 "pelado" hasta los que otorgan más de 9 habilidades extras. Dependerá del azar, pero en principio cuanto mayor nivel de dificultad, aparecerán mejores objetos. Es interesante el Amuleto único El Ojo de Etlich, da +1 a todos los niveles de habilidad y 6 por ciento de vida robada.



La Piedra de Jordan



El Lamento de Ume, un objeto muy valioso.



La Quemadura Glacial aumenta el maná.



Las Sedas del Victorioso proporcionan defensa.

Los más cotizados



Gargantilla mortal.



Manopla del Águila.



Telar mortal.



Manto Cadáver.

ANILLOS

Dentro de los anillos tenemos a la mayor estrella de todo Battlenet: La Piedra de Jordan. Este anillo da +1 a todas las habilidades, añade 1-12 daño de relámpago, aumenta el maná máximo en un 25 por ciento y da +20 de maná, imprescindible para cualquier personaje mágico. Aparte de éste son muy apreciados los "duales" (robo de vida y maná) y los que ofrecen resistencia elemental, vida, maná y puntuación de ataque. El anillo de Cathan (de equipamiento) es útil para personajes principiantes, ya que roba un 6% de vida y reduce en 2 el daño recibido. También es muy interesante, tanto para Hechiceras como para Nigromantes, la habilidad "velocidad de lanzamiento máximo" de algunos objetos, que permite que nuestros "conjuros" se lancen con mayor velocidad.

ARMADURAS

Según el tipo de personaje que llevemos, buscaremos cosas distintas en las armaduras. Por ejemplo, para personajes tipo "luchador" (Bárbaro, Paladín y Amazona tipo guerrera) que se van a enfrentar a los enemigos en cuerpo a cuerpo, lo más importante será utilizar armaduras que nos den mucha defensa y recuperación de impacto rápido (o máximo) no siendo tan importante las defensas mágicas (sobre todo para el guerrero, por su habilidad específica de aumentar resistencias). Sin embargo para los tipos de personajes "mágicos" lo más importante es que tengan bonificaciones a la vida, al maná y a las resistencias mágicas, ya que la mayoría de los ataques que sufrirán serán mágicos y de larga distancia. Ojo, esto no quiere decir que la de-

Espuela del Alba.

Grito Implacable.

Arnés Espectro.

fensa elemental no sea importante para los guerreros o los puntos de armadura para los magos, simplemente indicamos las prioridades. Así por ejemplo, para guerreros tenemos las Corazas Ornadas (requisito de fuerza 170), la de máxima defensa que hemos visto era de defensa 897. Para personajes mágicos, recomendamos las corazas de mago (en torno a los 500 puntos de defensa) que suelen tener la habilidad "requisitos –X%" y, sobre todo, la famosa "Sedas del Victorioso", una Armadura Antigua única (defensa 232) que roba maná por impacto y da +1 a las habilidades, única armadura que hace esto.

ARMAS

En principio para el Bárbaro elegiremos, o bien la combinación de 2 espadas, o bien un arma de 2 manos tipo Martillo o Lanza. Como espadas utilizaremos las del tipo "Ejecución Superior", raras, existen algunas que dan +2 a las habilidades del Bárbaro, además de bonos varios. En cuanto a las armas de 2 manos, podemos encontrar alguna Lanza o Martillo que cause de 250 de daño o incluso más. No nos fijaremos tanto en la velocidad del arma ya que tanto el Bárbaro como La Amazona tienen habilidades que lo ignoran (Torbellino y Estocada). En cuanto al Paladín, tenemos la opción de utilizar un Cetro con +2 a sus habilidades (Por ejemplo La Pulverizadora de la Peste) o utilizar una espada de guerra (a una mano) con un buen escudo, que bien puede ser uno raro o bien el Escudo de Sigón (tiene un alto porcentaje de bloqueo además de dar un +1 a todas las habilidades). La Amazona Arquera debe buscar un arco raro de tipo Gótico (destreza mínima 118 y fuerza 95) y preferiblemente que robe maná y vida con cada disparo. Es muy importante que tenga velocidad de ataque alta o muy alta, para evitar que los enemigos lleguen al cuerpo a cuerpo y retenerles a distancia. Además, que haga un daño por encima de 100. Por ejemplo el arco Telar Mortal hace un daño de 29-162, da +1 a las habilidades de la amazona y añade puntuación de ataque. Respecto a los personajes mágicos, Nigromante y Hechicera, tenemos varias posibilidades. Con el Nigromante la elección está clara: El Lamento de Ume es una vara que da +2 a las habilidades del Nigro, además de velocidad de lanzamiento rápido y 40 de maná, lo mejor de lo mejor. Como escudo podemos usar el Sigón (por el +1) o uno Raro que nos dé resistencia elemental. En cuanto a la Hechicera tenemos 2 opciones, o bien utilizar un Bastón de dos manos que nos proporcione +2 a las habilidades y alguna ventaja más (bonificadores varios) o llevar la Punta de Culwen (Espada de guerra de una mano) que da +1 a las habilidades (única en su genero) y recuperación de impacto rápido. Eso, unido a un Escudo de Sigón, y tendremos el mismo +2 que nos daba el Bastón, pero con espada y escudo, que da mas ventajas en ataque y en defensa (incluido el bloqueo).

¿CÓMO CONSEGUIR LOS MEJORES OBJETOS?

Hay 2 opciones, la primera es esperar que lo suelte un enemigo al morir. A priori el Acto IV del nivel Infierno (y dentro de él, El Santuario del Caos) es el mejor sitio para conseguir objetos raros y únicos. Sin embargo hay otros sitios en los que también podemos obtenerlos sin correr tantos riesgos. Por ejemplo, todas las criaturas de final de nivel (exceptuando a Andariel) en la mayoría de los casos dejan un objeto raro o único (y algunas veces, ambos) al morir. Eso sí, si estamos jugando en multijugador, debemos asegurarnos que el "golpe de gracia" a esa criatura se lo proporcione un jugador que no lo haya matado antes en ese nivel de dificultad, Duriel suele ser "especialmente" generoso, pero Diablo (si tienes suerte) te dará lo mejor.

Pero hay otros sitios en los que también es fácil que nos aparezcan objetos raros, como por ejemplo El Cubil del Gusano, El Cañón de los magos y Tumba de Tal Rasha (Acto II) o Kurast y Travincal (Acto III). La otra manera de intentar conseguirlos es mucho más segura, pero también más frustrante, la jugada arriesgada. Y decimos que es frustrante porque puedes perfectamente estar 60 niveles sin que te salga nada interesante, o bien en una tarde salirte 2 objetos únicos.

Te vamos a dar unos consejos para que "optimices" tus compras:

Sólo se renueva la oferta de los vendedores cuando todo el mundo ha abandonado el "pueblo" del acto en que estés, por esa razón los actos más cómodos para comprar son el I y el IV (por la cercanía al transportador). Si tienes intención de que te salga La Piedra de Jordan en jugada arriesgada, tendrás que cumplir unas normas: Tienes que tener antes 2 anillos, si no, no sale. Esos anillos son, por orden, El Naguel y El Manald, Cuando tengas el Naguel tendrás posibilidades de que te salga el Manald, y cuando tengas ambos, podrá salirte el Jordan. No hace falta que los lleves encima, con que estén en el arcón es suficiente, y si tú o alguno de tus compañeros de Acto tienen un Jordan, éste NUNCA sale en jugada arriesgada.

Lo mismo ocurre con el Amuleto Mahim (+10 a la defensa, +40 al ataque, + 20 al maná, + 20 a la vida, +5 a la destreza y +5 a la fuerza). Para poder comprarlo tendrás que tener (en este orden te saldrán) La Reliquia de Nokozan y El Ojo de Etlich. No salen buenos objetos en todas las partidas, pero hay algunas en las que tenemos mas posibilidades que en otras. Por ejemplo, en las partidas de un solo jugador (en tu casa) no suelen salir objetos excepcionales, salen mucho mejores en partidas abiertas por battle-net e incluso aún mejores en partidas cerradas. Pero donde sin ninguna duda salen la mayor cantidad de buenos objetos es en las partidas de personajes condicionales cerrados, claro, pero ya sabes a lo que te arriesgas, si te matan...se acabó. Esperamos que todas estas recomendaciones os sirvan de ayuda para mejorar a vuestro personaje.

C.N.N.

El rincón del navegante

«Scars of Velious»

Hola lo primero felicitaros por el trabajo que hacéis en la Zona Online y el aumento de las paginas dedicadas a esta sección (aunque si pusieséis alguna mas con anécdotas de jugadores de «Ultima» o «Everquest», contando hechos graciosos, guild-raids, etc., la cosa estaría aún mejor). Felicitaros también por vuestra guía de «Everquest», gracias a vosotros ahora tengo 65 en mi habilidad de research; la parte de las habilidades comerciales está muy bien (aunque encuentro que falta "blacksmithing" por ejemplo, que es muy importante). También estaría bien que hicieséis una pequeña guía de caza, me explico, poner, en líneas generales las diversas zonas de «Everquest» (no sólo mazmorras) y los niveles requeridos o consejos más generales sobre dónde debería cazar cada clase/raza etc... ¿qué opináis? Bueno y ahora al grano; resulta que yo estoy en el servidor the Rathe y mi gremio está comenzando a explorar Velious, pero en Gijón he sido incapaz de encontrar la expansión «Scars of Velious» y en Micromanía leí que Ubi Soft la iba a sacar al igual que hizo con «Ruins of Kunark». Mi pregunta es ¿cuándo? porque soy el único del gremio que no la tiene y me estoy desesperando bastante y me estoy planteando comprarla de importación, aunque tras comprar la PS2 mi economía tampoco esta para muchos gastos extra que digamos... Otra cosa, sabéis si hay alguna posibilidad de que los de Verant me dejasen cambiar de servidor o sabéis de alguna split de servidores que vaya a haber, porque me encantaría jugar en solusek-ro que es donde están los españoles y la verdad en The Rathe muchos no hay (sólo encontré a una....) y dejar a mi querido Koradris wizard de nivel 30 no es una opción o sea que... Bueno eso es todo seguid así, nos leemos :)

Koradris Hopebringer, Wizard of the 30th season "Twiligth Hall"

Hola Koradris, sobre lo que nos comentas de anécdotas y demás decirte que las Curiosidades Online son eso exactamente. En cuanto a lo de hacer una guía nueva del «Everquest» sería algo que tendríamos que planteárnoslo. En lo referente a splits en los servers hay que decirte que sólo se hacen a nuevos servidores, es imposible que se haga un split a un server como por ejemplo Solusek RO, ya que es uno de los más poblados del juego. Lo que sí podrías hacer es ponerte en contacto con Verant comentándoles tu caso para ver si sería posible que pasaran tus personajes al servidor de Solusek Ro, ya que allí en la actualidad es donde se encuentran la práctica totalidad de los jugadores españoles de este juego. La expansión de «Everquest», «Scars of Velious», ya está a la venta.

Jugar por Internet

Hola, la verdad es que soy nuevo en esto, por eso os pido consejo. El problema es el siguiente: ¿Cómo puedo jugar a «Half-Life» o a «Counterstrike» por Internet? Ya he jugado a «Quake 2» pero a estos no me deja. He probado en MPlayer.com y no me conecta, en msnconfederacion no puedo abrirme una cuenta ya que mi conexión es por cable modem a través de ONO, y en terrajuegos ni siquiera me deja entrar. Kyori.

Bueno la forma más sencilla y rápida de jugar a «H-L» o a «CS» es mediante WON. Para ello dentro del juego, tan sólo deberás seleccionar Multiplayer y luego Juegos de Internet, pulsas actualizar y aparecerán muchos servidores. Para poder jugar en msnconfederación u otros servidores españoles lo más cómodo es apuntar sus direcciones y en juegos de Internet darle a Add server y escribirlas, luego las pones como favoritos y así las tendrás siempre a mano.

Ejecución a los tramposos

En el servidor español de «Ultima Online», Reinos Iberos, han ideado algunas fórmulas bastante curiosas para castigar a jugadores que infrinjan las normas del servidor, y traten de aprovecharse de bugs en su propio beneficio. La más común es encarcelar a los jugadores por un tiempo determinado, pero el otro día se impuso la pena capital a un jugador por matar a otro usando un fallo del servidor. La sentencia se aplicó en una ejecución pública con hachazo incluido.



Los huesos de Kraken

Muchos jugadores de «Ultima Online» han oído hablar de él, muchos han oído los rumores, pero casi ninguno había conseguido volver con vida cuando partía a cazar al mítico Kraken. Nadie sabe con certeza la historia de este ser, sólo se conocía su poder increíble. Bien, pues hace poco una expedición de aguerridos jugadores fue en su búsqueda y tras un ardúo combate consiguieron matar la criatura. Cuando volvieron a su ciudad natal, Minoc, todos los ciudadanos los observaron asombrados, ya que todos vestían unas extrañas armaduras de hueso de color azul que refulgían de poder mágico. Cuando, asombrada, la muchedumbre preguntó de donde habían conseguido tales pertrechos, tan sólo contestaron: "el Kraken ahora forma parte de nosotros".



La muerte del dragón

Todos aquellos que jueguen al popular juego de Verant habrán oído alguna vez hablar del mítico dragón Trakanon, ejecutor del imperio Iksar en Kunark. Bien, pues hace unos días un nutrido grupo de jugadores se propuso acabar con él dirigidos por un vivaz brujo. El combate fue encarnizado y muchos jugadores perecieron en el intento, pero consiguiendo antes infligir grandes heridas al arcano ser. En el último momento y tras un poderoso hechizo del brujo, Trakanon cayó fulminado, con tan mala suerte, que aplastó con sus fauces al desafortunado jugador que le había lanzado el conjuro definitivo.

Batalla campal



Las guerras entre clanes no son muy habituales en «Everquest», pero hace poco dos de los clanes más numerosos de un servidor, en su afán de buscar nuevos retos, decidieron declararse la guerra. Bien, pues cuando se juntan dos clanes con ganas de guerra suceden imágenes como la de esta batalla campal que tuvo lugar avanzada la noche en el espesor de los bosques de Faydark.

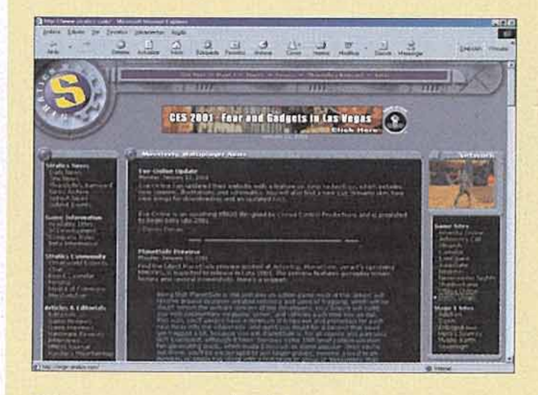


Sexo en Britannia

Aunque parezca mentira y, aunque desde Origin no den crédito a sus ojos, un jugador ha logrado demostrar lo impensable: los personajes de «Ultima Online» son capaces de llevar a cabo relaciones de índole más íntima que la mera amistad. Esta imagen ha provocado un gran revuelo en toda Britannia, ya que ha puesto contra las cuerdas la creencia asentada de que los jugadores sólo podían nacer por generación espontánea. Aún es pronto para hacer declaraciones aceleradas, sólo habrá que esperar 9 meses para ver si la escandalosa relación produce algún fruto...

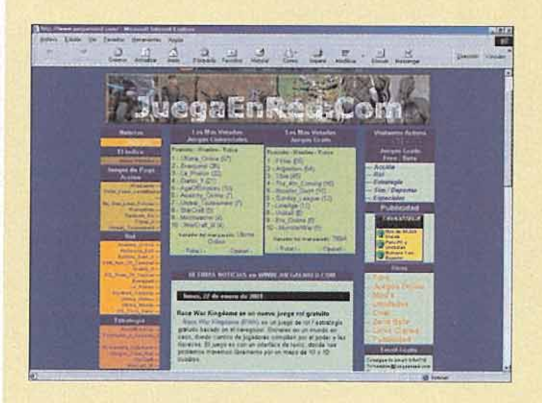
Almogaver

LA WEB del mes



Este mes os proponemos dos páginas muy interesantes. La primera de ellas es www.stratics.com , el gran portal de los juegos online. En ella se puede encontrar toda la información posible y actualizada diariamente de todos los grandes juegos online del momento y de los que están por llegar. Su contenido está en inglés, pero es la referencia a seguir en el sector por casi todos los jugadores.

Por otro lado tenemos a www.juegaenred.com , un incipiente portal español sobre juegos, contemplando todos los géneros (estrategia, acción, rol, etc.) y haciendo especial hincapié en todos aquellos relacionados que tienen alguna relación con Internet.



Tu lista

En el ranking de este mes, «Everquest» sigue en el primer lugar apoyado por el creciente número de jugadores españoles que se han unido a la everquestmanía.

Por otra parte, «Ultima Online» prosigue incansable con su ascenso por la lista, reforzado, no sólo por las mejoras de los servers oficiales y la aparición de su nueva expansión, sino también por la proliferación de servidores gratuitos en los que poder jugar.

Por lo que respecta a los demás juegos todos permanecen en sus posiciones, excepto «Counterstrike» que desciende una.

Si queréis aportar vuestro voto tan solo tenéis que enviarlo a la dirección de la Zona Online, a la que también podéis, claro está, mandar dudas, consejos o curiosidades.

■	1- Everquest
▲	2- Ultima Online
▼	3- Counterstrike
■	4- Diablo2
■	5- Vampire La Mascarada
■	6- Unreal Tournament
■	7- Quake III

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Precioso día para una Reunión

El día amaneció soleado; los reflejos en las verdes hojas de los árboles realzaban el colorido de las flores para configurar un paisaje deslumbrante de belleza y cromatismo. Pero unos cuantos elegidos, desafortunados a los ojos del resto de los mortales, no disfrutarían de este espectáculo, ya que preferían estar encerrados durante unas horas en un oscuro cobertizo para debatir las numerosas aventuras que cada uno estaba recorriendo o pensaba recorrer en un futuro próximo.


DIABLO II


DIABLO II

¿Y qué les mantenía tan distraídos y ajenos a la cotidiana belleza? Un montón de JDRs como «Baldur's Gate II: Shadows of Amm» o «Might and Magic VIII: Day of the Destroyer» o «Wizards and Warriors». Merece la pena que nos detengamos un poco en este último: se trata de una creación de D.H. Bradley, conocido por los últimos capítulos de la serie Wizardry. El juego sigue un sistema clásico en todos sus aspectos, y lo mejor que se puede decir de él es que es un JDR de arriba abajo, con monstruos, tesoros, misiones, escenarios y... enigmas. Sí, los hay, lo garantizo, lo que supone un cambio respecto a lo que nos estamos acostumbrando últimamente. Habrá que estrujarse la mollera en más de un lugar, aunque no tanto como para quedarse sin seso. No voy a hacer ningún juego de palabras, tranquilos. Sólo os recomiendo el juego.
Junto a estos tres que son de los más recientes, la oferta se completa con sugestivas propuestas, cuyo interés se va viendo mermado por el tiempo, pero no su capacidad de hacernos disfrutar. Hablo de aventuras como «Might and Magic VII: For blood and honour», en los conocidos territorios de Erathia; o como «Icewind Dale», en las Tierras del Norte, o como «Vampire: The Masquerade - Redemption», en un opresivo entorno de vampiros.
La lista se puede completar con otros juegos algo más añejos que vengo citando habitualmente, como puedan ser «Planescape: Torment» o «Diablo II».
El futuro sigue con la suculenta promesa de numerosos juegos y poco descanso. Tal vez el más esperado sea «Neverwinter Nights», aunque no estaría de más dedicarle algo de atención, aunque sea como aperitivo, a la expansión de «Icewind Dale», «Heart of Winter». Otras posibilidades que no conviene perder de vista son la octava entrega de «Wizardry», o la tercera de «FallOut». Y la lista de esperados la podríamos completar con nuevos nombres, «Anachronox» o «Pool of Radiance», junto a otros ya repetidos varias veces, como «Arcanum» o «Dungeon Siege».
Fin del repaso. A hablar.

OTROS MANÍACOS

Comenzamos hoy con la intervención de Marcos García, de Asturias, quien tiene la respuesta a la incógnita planteada por nuestro compañero Pablo Rodrigo, hace un par de meses. Entonces Pablo ponía voz a la que creo que era una incógnita general de los aventureros recorriendo «Icewind Dale». En efecto, su duda se refería a la puerta cerrada de Kuldahar: la forma de abrirla y su paradero. De lo que no hay dudas es de que lo que ocultara no era imprescindible para la conclusión del juego.
Pues bien Marcos tiene la respuesta, y no puede ser más sencilla. La puerta de Kuldahar es imposible de abrir... porque es a través de ella como los diseñadores del juego han previsto que se acceda a la expansión del juego, el citado más arriba, «Heart of Winter», que se lanzará en breve (esperemos que en España lo haga con más éxito que «Tales of the Sword Coast»). Hala, tema cerrado, así da gusto. Gracias, Marcos.
Alberto Mazarraga solicita la ayuda de los congregados para un par de dudas que le tienen desesperado en «Baldur's Gate II». En primer lugar quiere saber cómo entrar en "su" fortaleza, como le corresponde por ser guerrero, pues ha registrado la muralla de extremo a extremo sin dar con la puerta secreta. La segunda pregunta, más sencilla, es el paradero de la Piedra del Pícaro. Pues nada, Alberto, ya están tus dudas en manos de la audiencia y ahora te toca esperar por la respuesta.
La intervención de José Antonio González Seco es ciertamente interesante y merece, sin duda, un turno especial que se le concederá en una próxima reunión. Habla José Antonio de problemas

CalabozoLISTA

Los primeros puntos recogidos en este siglo parecen dejar claro, sin asomo de dudas, que el nuevo aventurero se decanta por el estilo de «Baldur's Gate» para realizar sus hazañas: la lista no puede ser más clara, con los dos «Baldur's Gate» y «Planescape» entre los cinco elegidos.
Junto a ellos, se consolida «M&M VII» en las preferencias de los votantes, que sigue sin ceder paso al siguiente de la serie, «The Day of the Destroyer». Completa el selecto grupo un juego poco habitual en nuestro foro, «Soulbringer» y al que poco tiempo le auguro en la lista.
Sin embargo, lo más destacado es el primer lugar de «Baldur's Gate II», que no ha tardado ni tres meses en arrebatar el preciado lugar a su primera parte. ¿Viviremos otra hegemonía como la conocida? Vuestras preferencias lo dirán: de momento, se tiene que medir con «Wizards and Warriors», una buena piedra de toque.

Lista de clasificación PARCIAL



1.-	Baldur's Gate II
2.-	Might and Magic VII: For Blood and Honor
3.-	Baldur's Gate
4.-	Planescape: Torment
5.-	Soulbringer


VAMPIRE


VAMPIRE


ANACHRONOX

que se han producido en algunos JDRs precisamente por culpa de la traducción al español. Sin perjuicio del tiempo-espacio prometido, os adelanto algo muy interesante en relación con estos problemas y «Might and Magic VIII». Al parecer, el enigma de los obeliscos ha sufrido un grave problema en la traducción, lo que hace que sea indescifrable. La solución de colocar los textos seguidos desvelaba el secreto cuando los textos están en inglés, lo que no ocurre al haberse traducido al español (esto era mucho pedir para cualquier traductor no conocedor del tema y resulta en cierto modo comprensible).

En todo caso, el enigma que desvelan tiene que ver con la Bóveda del Tiempo en Ravenshore. Al parecer, y esto es lo que se deduce del enigma una vez resuelto, la llave la tiene el Rey de los Unicornios, que sólo se muestra en los bosques de Murmurwoods en las madrugadas (entre 5 am y 9 am) de los días de verano. José Antonio no ha sido capaz, por desgracia, de confirmar que esto también ocurra en la versión española. ¿Alguien puede sacarle de dudas sobre este asunto?

Otras preguntas de interés que formula José Antonio se refieren a la utilidad de la flauta que se puede encontrar en la tumba de Brinn, en Ravenshore, y la corona druida del Círculo de Piedra. El que sepa algo sobre esos dos objetos de los que habla nuestro amigo, razón aquí.

Lo siento, pero es tiempo de volverse a sumergir en el embriagador y bucólico paisaje luminoso del que hablábamos al principio de nuestra reunión de hoy. Soportémoslo como podamos.

El próximo mes, más.

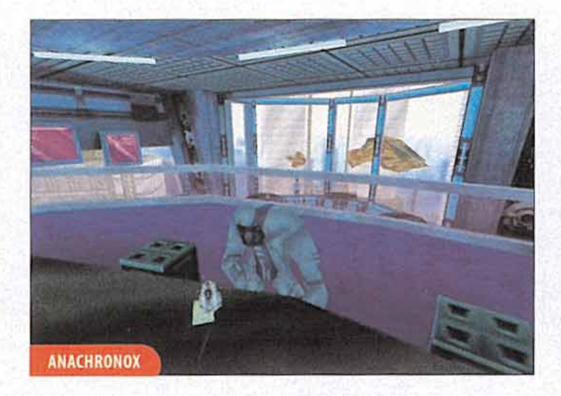
Ferhergón

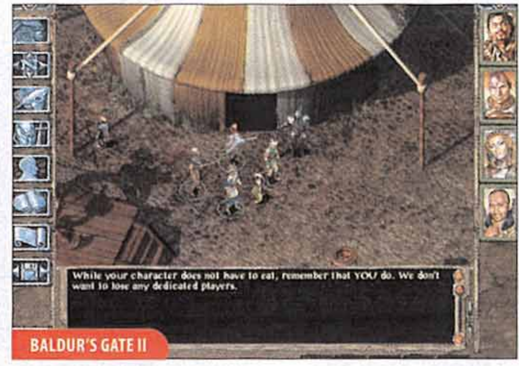
HACE DIEZ AÑOS...

La publicación de dos nuevos JDR, «Drakkhen» y «Dragons of Flame», era inminente. El segundo se basaba en las Crónicas de Dragonlance, mientras que el primero era de la conocida Infogrames.

Dedicábamos un tiempo a conocer algunas trampas típicas de los juegos, como las desorientadoras zonas de oscuridad o las trampas de drenaje de puntos de vida o de magia.

La mayor parte de las intervenciones se referían a «Bloodwych» o a «Heroes of the Lance», aunque también había una referencia a «Bard's Tale II».


ANACHRONOX


BALDUR'S GATE II


BALDUR'S GATE II

La promoción de clases

Ya sabéis que algunos aspectos de los JDRs van por modas. Hace unos años, por ejemplo, lo que se llevaba era JDRs de un solo jugador, y todos salían así, hasta que llegaron «Baldur's Gate» y «Might and Magic», y repescaron el grupo de toda la vida. Pues bien, lo que aparentemente se lleva ahora es que los aventureros puedan promocionar de clase durante el desarrollo de la historia. Esto es, cambiar de clase respecto a la suya inicial y asumir otra que le dé más poderes (al menos) o nuevos. Para hacer esto, normalmente se exige que los héroes cumplan una determinada misión. La cosa no es, pues, automática, simplemente por adquisición de experiencia, que es como se obtiene más poder normalmente, sino que exige este punto de inflexión, esta tarea extra. Una vez realizada, y de vuelta al maestro que nos la encargó, el héroe asume su nueva clase sin más dilación. Aquí, si el nivel de experiencia se asocia a la clase, ésta vuelve a comenzar de cero, con lo que se adquieren niveles con mucha rapidez, ya que el avance en el juego hace que ahora cada acción se recompense con muchos puntos de experiencia relativamente a los que se necesitan para subir de nivel. «Might and Magic» comenzó con esta posibilidad en la sexta parte, si bien no explotaba todo el potencial de la misma. Básicamente, la clase del héroe cambiaba de nombre (de Guerrero a Campeón), pero tanto uno como otro podían hacer las mismas cosas. En la séptima parte, ya se vinculaba la clase a poder obtener determinado nivel de maestría en las habilidades, lo que a su vez repercutía en el desempeño de las mismas. Así, para ser Gran Maestro en Magia del Fuego, el personaje debía ser Archimago. La octava parte mantiene esto, pero simplifica a una clase, única, a la que puede promocionar cada clase básica. En «Might and Magic», no obstante, la experiencia es independiente de la clase, por lo que al hacer esta promoción, se mantiene la cantidad acumulada previamente. «Wizards and Warriors» avanza en el concepto; al distinguir entre clases básicas, clases avanzadas y clases especiales. Se elige una clase básica de entre cuatro. En principio, desde esta clase básica se puede promocionar a cualquier clase avanzada, siempre que tengas los atributos mínimos y tu gremio enseñe dicha clase avanzada. Por ejemplo, digamos que para promocionar a Bárbaro hacen falta 10 puntos de fuerza, 10 de destreza y 8 de presencia; el héroe puede ir configurando sus atributos para alcanzar estos valores cada vez que sube de nivel. Pero además, sólo determinados Gremios enseñan a ser Bárbaro; el Gremio de los Magos no lo enseña, por lo que un mago no puede llegar directamente a Bárbaro, aunque cumpla los atributos. Una vez satisfechos estos requisitos, el héroe candidato debe cumplir una misión de relativa facilidad, y así asciende a su nueva clase. Aquí, el nivel de experiencia pasa a cero, aunque retiene la experiencia obtenida con la profesión previa. Así, el personaje puede ser un guerrero de nivel 9 y un Bárbaro de nivel 1. Junto a las clases avanzadas, están las clases especiales (Asesino, Valkyria, Zen Master) a las que sólo se puede aspirar cumpliendo una determinada misión, desconocida en principio. No se exigen mínimos de atributos ni clase previa, aunque sólo personajes femeninos pueden ser, lógicamente, Valkyrias. La promoción de clases prevista en «Wizards and Warriors» es más potente que la de «Might and Magic». Allí sólo se aumentan los poderes, mientras que en el primero se obtienen nuevos: por ejemplo, un guerrero que promociona a paladín puede lanzar determinados hechizos. Esto hace que sea muy deseable, aunque prescindible. También «Baldur's Gate» permite el cambio de clase, pero es una cosa opcional y mecánica, que no exige cumplir ninguna misión, y, por tanto, se vincula más a la creación de los personajes que realmente a la aventura. No se integra tanto en el desarrollo del juego: no es que el héroe adquiera nuevos o mayores poderes, sino simplemente que cambia de poderes. Finalmente, hay que decir que el concepto de promoción de clases, aunque aparentemente nuevo, tiene un precedente clásico en «Bard's Tale», donde los magos podían promocionar a otras clases, hasta cinco posibles. Partiendo de los magos básicos, Magician y Conjurer, y una vez obtenido un cierto nivel de experiencia, podían cambiar de tipo de magia, bien al otro tipo básico, bien a los sucesivos tipos avanzados: Wizard, Archimage, etcétera... Cada tipo de mago tenía acceso a un conjunto de hechizos completamente distinto, sin perder aquellos de las clases a las que ya hubiera pertenecido. Así pues, estamos ante una idea interesante. Veremos cómo la desarrollan o si se queda al final en nada.

¡Gracias, Dios mío!

BLACK & WHITE

Con la llegada de «Black & White» sería muy fácil recurrir al tópico de que la espera ha merecido la pena, aunque así haya sido (una vez más) con un juego diseñado y desarrollado por Peter Molyneux. Sin embargo, la nueva compañía de uno de los nombres más reputados del mundo del videojuego ha ido mucho más allá de lo esperado, y referirse al tiempo transcurrido no es más que una anécdota. En pocas palabras, «Black & White» está destinado a marcar un antes y un después, pues todos y cada uno de sus apartados se salen de lo habitual y de lo extraordinario, para ofrecer una absoluta y definitiva obra maestra.

Ha ocurrido de nuevo. Una vez más, Peter Molyneux se ha salido con la suya, ha llevado su afán perfeccionista al extremo, y ha desarrollado el juego de su vida. Y esto, no es algo que digamos nosotros, sino que reconoce el mismo Molyneux.

Desde que «Black & White» pasó de ser un rumor, como primer proyecto de su nueva compañía, Lionhead, todas las referencias directas de Molyneux hacia el juego han venido acompañadas por comentarios que indicaban que éste era el juego que más había deseado hacer.

No es extraño, pues numerosos retos han supuesto este desarrollo, desde la parte de tecnología hasta un depurado diseño, de carácter único y revolucionario, donde los más pequeños detalles se convierten en parte fundamental del conjunto, y decisivos para la jugabilidad. Y los resultados, sin duda, no han podido ser mejores.

UN DISEÑO AUDAZ

No profundizaremos ahora demasiado en lo que es «Black & White» en su concepto, pues ya se ha comentado múltiples veces, aunque haremos un somero repaso a algunos de los puntos básicos. Como es costumbre en las producciones dirigidas por Molyneux, «Black & White» se enmarcaría en el género del "God Game" y la estrategia, donde en el rol de un ser con poder absoluto (o casi), podemos decidir sobre el devenir de las "vidas" de distintos seres. Pero en el caso que nos ocupa, se va más allá, puesto que se incluyen factores cuya aleatoriedad relativa puede influir decisivamente en el desarrollo de la acción. Este aspecto aleatorio en la práctica no es tal, sino que deriva del marcado acento puesto en la IA, pero ya veremos eso más adelante. Así, el jugador se sitúa en un mundo fantástico cuyos escenarios son islas, habitadas por personajes que dependen de la influencia divina para vivir sus vidas. Las deidades que habitan estos mundos, entre las que se incluye el jugador, se decantan claramente por la luz o la oscuridad, el blanco o el negro. Pelean entre ellas por el dominio de este universo, y todas aspiran a convertirse en el único dios a adorar. Sin embargo, esta historia se desarrolla con múltiples ramificaciones, donde no todo es lo que parece, donde se encuentran alianzas, enemigos, comportamientos neutrales y, siempre, la influencia última conseguida sobre los habitantes de este mundo, sus creencias en ti o en otro ser, determinarán el éxito o el fracaso.

Además, todas estas deidades, incluyendo al jugador, claro está, cuentan con un factor extra que les ayuda, o no, dependiendo de lo hábiles que sean, en sus propósitos: la Criatura. La Criatura es el verbo hecho carne, o dicho de otro modo, la encarnación física del dios, aunque en la práctica se trata de un ente independiente, que aprende y obedece órdenes, pero cuenta con una personalidad propia que se define a medida que evoluciona, como reflejo de sus experiencias y de la influencia del dios en cuestión que lo ha educado y lo posee.

Parece complejo. . . Y, de hecho, lo es. Plasmar esta idea de un modo divertido, jugable y, sobre todo, tan brillantemente como Lionhead lo ha hecho, no es sencillo. Pero el resultado es, sin duda, magistral.

EL DISEÑO DE LA ACCIÓN

Uno de los aspectos donde Lionhead ha dado en el clavo ha sido el diseño del interface. Todas las noticias habidas sobre lo que iba a ser, y lo que es (una mano que controla todo, en un ejercicio de interacción inenarrable y magnífico), no arrojan la luz suficiente, ni hacen justicia a la realidad de este apartado. La idea era arriesgada, difícil, y se ha puesto en práctica de modo alucinante. Sólo un puntero, una mano, es lo que se necesita para controlar todo en «Black & White». Dicho así parece fácil, pero cuando nos damos cuenta de que TODO es interactivo en el juego, e influye direc-









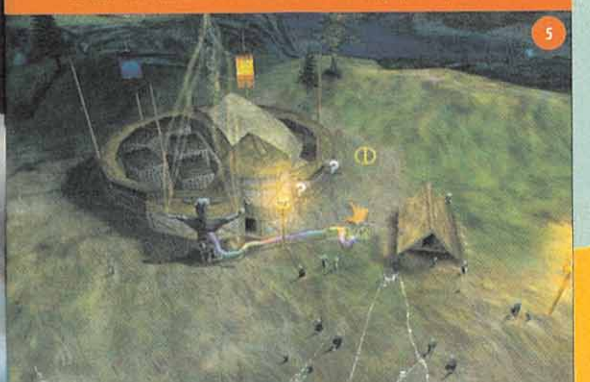
1 Al comienzo somos recibidos como el Mesías esperado y profetizado.

2 La conversión a discípulos de los habitantes de nuestro poblado es una ayuda para agilizar determinadas tareas básicas.

3 Nuestros primeros pasos se darán en un entorno bastante limitado.

4 Los primeros éxitos vendrán por el número de devotos que nos adoren.

5 Desde muy joven, la Criatura aprende a realizar pequeños milagros, que se irán volviendo más sofisticados con el tiempo y la experiencia.



tamente (aunque quizá no a corto plazo) en acciones futuras, es cuando se empieza a vislumbrar lo que este juego es, en realidad. Aunque existen ciertos aspectos en los que el teclado puede servir como extra para jugar, poco a poco y al final, nos daremos cuenta de que hemos aprendido a realizar acciones sumamente complejas con el ratón, como único instrumento de acción. Descubrimos, pues, una curva de aprendizaje brillante y muy difícil de diseñar y desarrollar, pues en el juego se descubre que hasta lo más sofisticado se puede poner en práctica sólo con unos pocos movimientos y clics de ratón.

Cada pequeño objeto, ser, persona, planta o animal que se ve en la pantalla, es susceptible de ser tocado, cogido, arrojado, modificado o influenciado. Todo tiene relación entre sí. Lo que hace un personaje afecta a todos los demás, y finalmente, al jugador, pues del equilibrio del entorno y de la sociedad que se controla, depende el factor último que conlleva el éxito: que los habitantes de este universo crean en ti. Con estas creencias, su aumento y su expansión, el poder del dios aumenta y, por tanto, las posibilidades de acción e interacción con el entorno. Y que crean en ti no es sencillo. Ni que se mantenga esta creencia y este apoyo a su dios. Múltiples factores intervienen aquí pero, básicamente, las gracias recibidas o el temor al dios determinan la creencia. Y, por supuesto, hay que contar que luchamos contra nosotros mismos en este sentido, pero también están los demás dioses intentando lo mismo, y sobre los mismos personajes. La creencia y la devoción se consiguen con milagros y actos sobre los personajes. El asombro, causado por las acciones benévolas o maléficas conforma el estado del escenario y de los personajes, y sutiles diferencias equilibran la lucha entre ambas fuerzas. Generalmente, los personajes controlados por un dios benévolo trabajan más relajados, se reproducen más y te adoran con devoción absoluta. Los hijos de un dios maléfico viven aterrados, pero trabajan más duro, aunque sean menos y sus recursos inferiores. Pequeños detalles que, como en todos los juegos de Peter Molyneux, determinan el factor de calidad final.

ENTRA LA CRIATURA

Y, con estas ideas básicas, ya bastante claras, entra en juego uno de los apartados más sobresalientes, originales y alucinantes de «Black & White», la Criatura.

La Criatura es un ser autónomo, dotado de personalidad propia, pero dependiente de la inclinación del dios al que pertenece y de la educación recibida de éste. En resumen, y aunque suene muy fuerte, un ser vivo dotado de sentimientos.

Semejante afirmación podría ser casi una aberración en el mundo de los videojuegos, pero es absolutamente cierta. La Criatura representa un ejercicio de diseño de IA sobresaliente, puesto que se trata de un actor, un ente, que no sólo mira, ve y recuerda acciones y actitudes. También infiere decisiones propias como resultado de la interacción del entorno, en el que entra su dios. Lo del aprendizaje y la autonomía puede sonar a ciencia ficción, pero es real. Por supuesto, ciertas decisiones muy refinadas no son probables, pero sí posibles, dependiendo de lo hábil que sea el jugador. Peter Molyneux siempre hace referencia a una ocasión en que, en Lionhead, una Criatura comenzó a mostrar celos y rencor de manera no forzada, sino por una decisión autónoma, consecuencia de otras muchas anteriores. En nuestro caso, hemos probado casi de todo, en unos ejercicios rápidos. Así, hemos creado confusión, miedo, desprecio, santidad (o casi)... Una de nuestras criaturas resultaba ser tan bondadosa, que se olvidaba por completo de ella y desfallecía de cansancio y hambre cada poco tiempo. Al forzarla a comer, cogía algo más de ánimo, pero inmediatamente volvía a las andadas y no hacía más que preocuparse de los habitantes de su poblado. Claro, estos, más contentos que unas castañuelas, se dedicaban a adorarla todo el rato, con lo que casi nadie trabajaba en el poblado, y los recursos mermaban. Con lo que la Criatura debía trabajar más, y desfallecía más rápidamente. En otro caso, nuestra Criatura era tan malévola que llegó a aniquilar a todos los habitantes, con lo que sin creyentes, no había dios que valiera. La confusión dominaba también su estado de ánimo y personalidad, pues no llegaba a captar el refinado concepto de asustar sin matar, ni de someter sin aniquilar.

En otra ocasión, mimamos tanto a la criatura que su estado era de indolencia total y pereza absoluta. Sólo dormía, comía y, eso sí, hacía algo el bien, pero muy de cuando en cuando.

Y todo ello, de manera aprendida, no impuesta. Lo que deja bastante a las claras el potencial tan brutal que encierra «Black & White». Por aprender, puede aprender hasta a bailar.

TÉCNICAMENTE EXCELENTE

Para redondear el conjunto, «Black & White» muestra un engine 3D de potencia descomunal, adaptado a las necesidades del juego. Flexible, potente, brillante... Pero es sólo el extra necesario. Como el sonido, los efectos visuales, etc. Un extra para aprovechar las posibilidades de un ejercicio de diseño, originalidad, innovación, jugabilidad, Inteligencia Artificial, interacción y proceso narrativo soberbios.

Poco hemos hablado de la historia del juego, y es porque hay que descubrirla, como el resto de «Black & White». Es difícil condensar en palabras todo lo que el juego encierra, pues hay mucho más de potencia que de facto, en un primer momento, y además expresar con exactitud todas las posibilidades es tarea casi imposible. Pero, cuando se abren las posibilidades reales... ¡Oh, Dios mío! ¡Es algo asombroso!

La narración de la historia en el modo de un solo jugador es fabulosa. Es intensa, dramática, apasionante, emocionante y, a veces, afecta a los propios sentimientos del jugador de manera seria. «Black & White» es un juego único, distinto, rompedor, innovador y maravilloso. Es un sueño hecho realidad, donde la diversión, la tecnología, el perfecto diseño, la jugabilidad y las posibilidades ilimitadas se conjugan para llevar al jugador donde nunca se había llegado antes, y donde ni siquiera se había soñado. ¿Es EL juego perfecto? Quizá no, pero es UN juego perfecto. De lo mejor que hemos visto nunca, y de lo más sorprendente. Y tanto su idea como su realización son geniales. Sin duda, «Black & White» es una obra maestra indiscutible. Y pasará mucho tiempo, nos tememos, hasta que veamos algo parecido. Un título imprescindible, por supuesto, y un referente para el futuro, con total seguridad. Ojalá algún día todos los juegos sean así.

F.D.L.

TECNOLOGÍA:	99
ADICCIÓN:	99

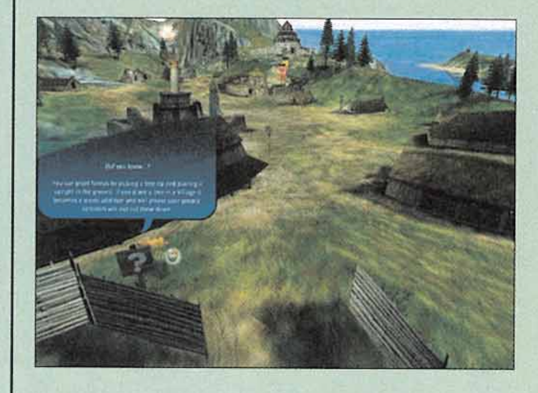
puntuación

Brillante en ejecución técnica y puesta en práctica de un concepto demoledor y original. Algo malo tendrá, pero no se lo encontramos. La IA es magnífica. La interacción es de lo mejor visto en mucho tiempo, y el desarrollo de la Historia es sobrecogedor.

total **100**

Un mundo a tu medida

Antes incluso de que «Black & White» comience en su acción, ya da muestras de sus posibilidades en las opciones de configuración gráficas y de juego. Mención aparte merece la configuración del sistema de control de tiempo atmosférico a través de Internet (que afecta a la acción en tiempo real del juego), así como el acceso a la base de datos del email del usuario, que permite asignar nombres y direcciones a los personajes del juego, que nos pueden llegar a indicar si nos ha llegado un mensaje. Lo que se llama un buen comienzo.



Los consejos siempre son bienvenidos

Además de poseer una curva de aprendizaje larga, pero estructurada y pensada a las mil maravillas para descubrir todas las posibilidades del juego, «Black & White» ofrece constantemente, durante las primeras horas de juego, multitud de ayudas y consejos al jugador. Unos pequeños postes con señales siempre están presentes para permitir al jugador que se consulten múltiples datos sobre muy distintas acciones. Por otro lado, el templo también es una fuente de información constante, que se va actualizando en tiempo real a medida que avanzamos en el juego.

Una identidad única

«Black & White» es un juego cuya acción se puede desarrollar por muy distintos caminos pero en el que nunca estaremos solos. El modo Historia oculta muchísimas sorpresas y un guión asombroso, gracias al cual descubriremos que no somos la única deidad en este particular universo. Por ello, el jugador se ve obligado a identificarse, antes de que el juego en sí dé comienzo, con su nombre y la elección de un logo, que nos hará "visibles" ante nuestros seguidores. Esta elección encierra mucho más de lo que podría parecer en un principio, pues todo tiene su peso en «B&W».





Transmisión de sensaciones

Una de las características de juego más sofisticadas que ofrece «Black & White» es la incorporación de la tecnología TouchSense de Immersion Technologies. Ésta se basa en el uso de ratones de última generación (como el iFeel, de Logitech) que incorporan función de vibración, para resaltar determinadas acciones o posibilidades en distintas aplicaciones. No es algo que sea exclusivo de la producción de Lionhead, puesto que es posible configurar el mismo escritorio como una aplicación que use esta tecnología y, de hecho, existen parches para otros juegos que también la pueden utilizar. Sin embargo, es quizá en «Black & White» donde más provecho se le saca, ya que existen algunas situaciones pensadas casi con esta tecnología en mente. Por supuesto, el juego siempre funcionará a la perfección sin ella, pero la experiencia se ve aumentada enormemente en la interacción gracias a Immersion.



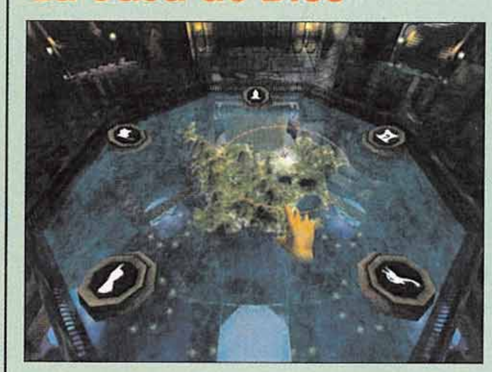
Un mundo casi real

En los primeros momentos de juego algo que llama de manera poderosa la atención es la potencia y flexibilidad del engine gráfico de «Black & White». Molyneux comentó en su momento que una tecnología 3D, aunque se haya desarrollado partiendo de cero como es el caso, es tan sólo una herramienta que sustenta el contenido y la acción del juego, es decir, lo que importa. Y, pese a todo, no deja de sorprender al jugador comprobar que detalles como el nivel de zoom incluido en el juego, son realmente brutales.

Desde un alejamiento total que nos puede dar una perspectiva global del entorno, hasta un acercamiento masivo, en que se puede apreciar la expresividad facial de los habitantes de las aldeas, «Black & White» hace una demostración constante de potencia técnica.

Todo el diseño se ha planeado al más pequeño detalle, y la interacción con el entorno es total

La casa de Dios

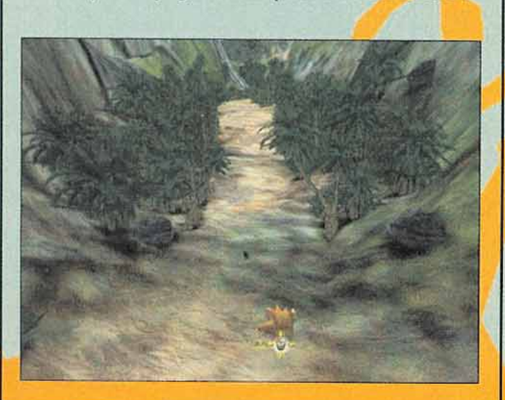


De la formación religiosa de nuestra infancia muchos guardamos recuerdos tan concretos como esa frase de "el templo es la casa de Dios". Y, ciertamente, en «Black & White» lo es, y de manera literal. No sólo de la deidad que encarna el jugador, que encuentra en el templo el registro de todo cuanto acontece en el mundo de juego, sino de la Criatura, que se puede considerar como parte de la divinidad que se asume, al tiempo que un personaje independiente, con sus propios sentimientos, temores y personalidad.

Es conveniente entrar de vez en cuando en el templo para repasar todo lo que va sucediendo, encontrar ayuda, consejos y, claro está, grabar partidas de vez en cuando. El templo es un punto de referencia vital en el desarrollo del juego, y sin él apenas nada es posible para avanzar en la historia.

La mano de Dios

De asombroso y genial, cuando menos, se puede calificar el diseño del interface que utiliza «Black & White», y que ha supuesto no pocos quebraderos de cabeza para Lionhead, pues toda la acción que se despliega en el juego depende del mismo. Sin embargo, y en contra de lo que pueda parecer, las posibilidades de interacción no se ven limitadas por este diseño ni el juego se adapta a posibles restricciones impuestas por él. Una simple mano, y el ratón, es todo lo que se necesita para desplegar el divino poder en «Black & White».



Todo registrado

En el menú principal de opciones, «Black & White» ofrece una minuciosa muestra de todos los pormenores de los eventos que se han ido sucediendo en nuestro mundo, reflejados en forma de estadísticas que afectan a todos y cada uno de los personajes, acciones y proyección de futuro de nuestra deidad. Diferentes gráficos reflejarán nuestra evolución en aquello que nos hemos propuesto, y nos indicarán lo que hemos de mejorar y controlar con más detalle.

La experiencia más satisfactoria

«Black & White» no se limita, ni mucho menos, a ofrecer una experiencia de juego extraordinaria en el modo Historia, para un jugador. Muy al contrario, en sus distintas alternativas es donde se encuentra uno de los puntos más fuertes del título.
No nos estamos refiriendo con esto sólo al modo multijugador, que se puede convertir en una de las experiencias más sobrecogedores que se puedan imaginar, sino en otras variantes que, también para un único usuario, demuestran hasta qué punto «Black & White» es un juego por el que ha valido la pena esperar.

Si no estamos demasiado de acuerdo con ello o nos parece insuficiente todo el sistema de aprendizaje que encierran las primeras horas de juego, podemos acudir al "God's Playground" –algo así como el patio de recreo de los dioses– donde distintos tutoriales nos pondrán al día de las múltiples posibilidades de interacción del juego. Por otro lado, y una vez asimilados los principios básicos, podremos participar en partidas "skirmish", donde llevaremos a cabo enfrentamientos directos con uno, dos o tres dioses controlados por la máquina.





En el apartado técnico el juego también alcanza cotas geniales, con una gran flexibilidad y potencia

En busca de la prosperidad

Una vez que un habitante del mundo de «Black & White» cree en el poder y la divinidad del jugador, es posible convertirlo en un ferviente discípulo. Con esta denominación se hace referencia a la posibilidad de asignar tareas concretas a cada personaje, que llevará a cabo constantemente durante toda su vida, a menos que se la modifiquemos o le devolvamos a un estado neutral. Es muy importante controlar el número de discípulos, así como las tareas a que están asignados, pues el equilibrio es siempre algo muy delicado.

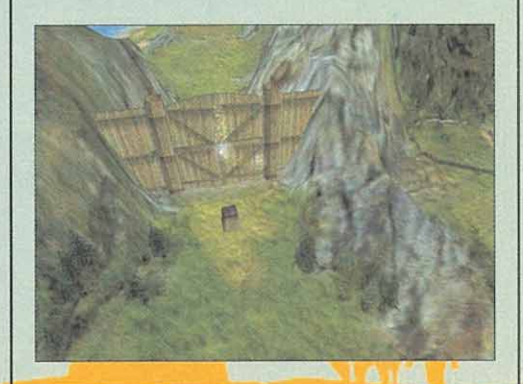
Controla todos los detalles



La obsesión por el detalle que muestra «Black & White» se ha llevado hasta extremos insospechados. Uno de los más asombrosos es comprobar como podemos seguir la evolución de todos y cada uno de los personajes que adoran a nuestra deidad, y que poseen... ¡nombre propio! Además, en todo momento se indica su posición y su actividad. Así, es posible cambiar tareas, o comprobar si es necesario modificar algún parámetro.

Los primeros pasos

Una vez que controlemos las acciones más básicas y hayamos experimentado mínimamente las posibilidades de interacción con el interface de usuario, veremos cómo aparecen en el escenario una serie de pergaminos, que nos van introduciendo en la historia y el juego. Cada vez que se active uno de estos, se abre un nuevo "capítulo" en el juego, que nos llevará a un lugar u otro, según actuemos, en nuestra carrera como dioses de nuevo cuño. Quizá sería recomendable decir que no conviene activar muchos a la vez, por no dispersarnos en nuestros objetivos, pero no es menos cierto que cuantos más de estos objetivos cumplamos, más aumentará nuestro poder.





Una prueba de paciencia

Una de las primeras tareas que se imponen al jugador como dios recién nacido es la de intervenir en las peticiones de un grupo muy curioso de personajes, que están dedicados a construir un barco. Sin embargo, estos chicos son algo comodones y no tienen reparos en pedir a su dios que les provea de todo lo necesario, puesto que no les apetece conseguir ciertas cosas por sí mismos. Este es uno de los primeros puntos que pondrán a prueba la paciencia y astucia del jugador. Por un lado, podemos ayudarles de distintas maneras para ofrecerles lo que piden, teniendo en cuenta que lo que hagamos también puede influir al resto de personajes.

Mantén tu devoción

Uno de los modos más asombrosos de conseguir más poder es "obligar" a que tus fieles te adoren. Para ello, además de contar con un número de seguidores y creyentes adecuado, es necesario tener una construcción especial junto al templo, donde se reunirán para alabar tu nombre. Es posible forzar esta adoración usando para ello la figura que representa a la deidad y a su criatura, situada en el centro del poblado. Sin embargo, no todo se reduce a esto. Estos devotos creyentes precisan de atención durante todo el tiempo que están adorando al jugador (se cansan, necesitan comida, etc.) y mantenerles perpetuamente en adoración no es conveniente. Por otro lado, los discípulos no acuden a adorar, pues están ocupados con sus quehaceres.



La magia de Dios

Una vez controlados los primeros milagros, el número de estos empieza a aumentar exponencialmente con el poder de la deidad. Y, aunque todos ellos son accesibles en el templo, el diseño de juego de Lionhead ha ideado un sistema de "atajos" para tener acceso directo a todos estos milagros, sin necesidad de estar moviéndose por todo el mapa para regresar a nuestra "casa". Este sistema consiste en una serie de pases mágicos, basados en figuras y dibujos, que permiten activar los milagros de manera automática.




La criatura

Trío de ases

Aunque a lo largo del juego «Black & White» evoluciona en lo referente a la criatura hacia muchas alternativas y posibilidades, en principio nuestro "hijo" se selecciona entre tres opciones: vaca, mono y tigre. Cada uno de ellos posee, de partida, habilidades parecidas, aunque a medida que crecen y aprenden vamos comprobando como se inclinan más hacia la facilidad de aprendizaje, la agilidad, la velocidad, la fuerza, etc. Es decir, cada uno evoluciona según unas ligeras diferencias, pero significativas a medida que la acción avanza y el aprendizaje se va haciendo más sofisticado. Por supuesto, también dependerá de la educación que hayamos sido capaces de darles, pero eso es otra historia.

De tu absoluta propiedad

Al igual que sucede con el propio jugador, que debe seleccionar un símbolo que lo identifique al comenzar la partida, es posible personalizar la Criatura aplicándole un tatuaje sobre distintas partes de su cuerpo. Los tatuajes disponibles se corresponden con los símbolos que aparecen al comienzo del juego, aunque es factible tatuar a la Criatura con un símbolo diferente del que representa al jugador. Sin embargo, hasta los pequeños detalles como éste influyen en el juego, y puede que la confusión se acabe cebando en los habitantes de las aldeas, o la propia Criatura... quién sabe. Por otro lado, los tatuajes son también un valioso argumento en el juego multiusuario, pues la posibilidad de creación de clanes, agrupados en torno a un logo común, es algo a tener muy en cuenta.

El dulce hogar

Una parte del templo sirve a la Criatura como hogar y refugio (aunque en la acción en tiempo real aparezca siempre en el exterior de la estructura). La cueva de la Criatura agrupa todo un resumen de su vida, su personalidad y sus habilidades, que se muestran en una serie de tapices que cuelgan de sus paredes, y donde el jugador puede leer lo que la Criatura piensa de él, así como un compendio del potencial alcanzado y hasta donde se puede llegar, pues también se muestran algunas posibles necesidades de este curioso ser. La Criatura es un ente mucho más complejo de lo que aparenta, y la evolución de su personalidad depende no sólo de lo que aprenda sino de cómo lo aprenda. Revisar esta zona de vez en cuando resulta, pues, primordial.

Un maestro es un amigo

Ni la Criatura ni el jugador se encuentran solos en «Black & White», como ya es sabido, ni han sido dejados a su suerte para aprenderlo todo de manera intuitiva. Diversos factores de consulta y ayuda se encuentran repartidos por todo el juego pero, para la Criatura, se produce un encuentro decisivo en los primeros compases del juego. Otra Criatura, de carácter semidivino como ella, aparece en el primer nivel del juego, para enseñar ciertas habilidades básicas a jugador y Criatura.

Dependiendo de la criatura escogida, aparecerá un "tutor" diferente, que le enseñará las artes de la lucha, los milagros básicos y le descubrirá un terrible secreto. Al desvelarlo, la primera gran escena dramática de «Black & White» se sucederá en pantalla, y se nos descubrirá un nombre: Nemesis. Nombre que no será la última vez que escuchemos... por desgracia.

Disciplina y amor

De los primeros años de vida de la criatura depende, en gran medida, su desarrollo posterior. Y de lo que aprenda en estos momentos, su comportamiento futuro. Así, descubriremos que con nuestra Criatura se empieza por un método muy simple, de tendencias conductistas: si hace algo bien, o mejor dicho, como queremos que lo haga, la premiaremos. Si no, habrá que castigarla con severidad. La disciplina debe ser una fuente a la que acudamos con regularidad, si vemos que el comportamiento de la Criatura se desmanda. Y recordará todo aquello que hagamos y lo que no. Después de eso, múltiples influencias pueden decidir lo que hará la Criatura en un futuro y cómo. Este aprendizaje no se reduce a unos momentos puntuales. Debemos usar los refuerzos de conducta constantemente, acudiendo una y otra vez al premio y al castigo. Y, a medida que pase el tiempo, y desde los inicios, veremos los resultados reales.

A dar un paseo

La Criatura siempre es ingenua e inocente de partida. Y de nuestras enseñanzas y las influencias externas se decantará hacia una tendencia bondadosa o maligna. Sin embargo, es posible "forzar" ciertas actitudes que sirvan de refuerzo a lo enseñado, gracias al uso de unas peculiares correas o lazos. Existen tres tipos; una neutral, mediante la que aprenderá todo aquello que se le enseñe, sin potenciar ninguna tendencia en concreto; otra que potencia conductas agresivas, y que puede servir para, por ejemplo, forzar combates con otra criatura, caso de que la nuestra rehuse la pelea inicialmente (sí, lo puede decidir así). Finalmente, existe una última correa que le impulsa a ser bondadoso, agradable y amoroso al máximo (siempre que el aprendizaje también influya en este sentido).

Estos lazos, además, tienen más aplicaciones. La básica es que sirve de control de la Criatura, que nos seguirá allá donde la lleve nuestra mano, atada a la correa. Por otro lado, atando a la Criatura a estructuras, permitiremos que refuerze su aprendizaje y lo acelere.

Las aplicaciones son casi infinitas. Podemos probar todo aquello que se nos ocurra, y todo tendrá una influencia posterior. Que sea buena o mala, ya es harina de otro costal.

Poder divino

La Criatura no sólo es inteligente, independiente y aprende, sino que también imita. Y dado su carácter semidivino, puede aprender a realizar milagros, igual que el jugador. De hecho, debe aprenderlos. En gran medida de lo que la Criatura sea capaz de hacer en este terreno depende nuestro avance en el juego, ya que es prácticamente imposible que el jugador atienda múltiples necesidades de manera simultánea, así que la Criatura se convierte en "alter ego", acudiendo allí donde se le necesita. Además, esto puede deberse a que el jugador se lo ordene de este modo, o lo haga ella como un comportamiento autónomo (como ocurre casi siempre). Y, si la hemos enseñado bien, no tendremos que arreglar ningún desastre, sino que nos puede ayudar enormemente.

Curtido a golpes

Uno de los apartados importantes en el devenir de la acción son los combates con otras criaturas. Estos representan un punto que afecta a múltiples variantes y se ve, a su vez, influido por otros muchos. La educación recibida determina cuan agresiva o no es la Criatura. Sus poderes mágicos entran también en juego en este punto. Por otro lado, los combates no son sólo representativos del enfrentamiento de los dioses. Puede haber un combate de criaturas y una lucha de dioses, de manera simultánea, en otro punto. Los combates son, además, un espectáculo en sí mismos. Los aldeanos pueden acudir a verlos y animarse o deprimirse según la Criatura a la que apoyen consiga o no el triunfo.

Estos combates se desarrollan de manera automática, y el jugador sólo puede influir en los primeros que se desarrollan en el juego, enseñando técnicas básicas a la Criatura: moverse, bloquear ataques y golpear.

• 1. Trio de ases • 2. De tu absoluta propiedad • 3. El dulce hogar • 4. Un maestro es un amigo • 5. Disciplina y amor • 6. A dar un paseo • 7. Poder divino • 8. Curtido a golpes







THE FALLEN

FÍJATE ATENTAMENTE EN EL TRAILER DE "THE FALLEN" INCLUIDO EN EL CD DE PORTADA DE MICROMANÍA Y CONSIGUE UN PC EQUIPADO CON PENTIUM 4 A 1.3 GHz



- Procesador: Intel Pentium 4 a 1,3 GHz.
- Memoria: 128 Mb de RAM.
- Disco duro: 20 Gb.
- Lector: DVD 12X.
- Tarjeta gráfica: G-Force 2 / 32 Mb.
- Monitor: 17 pulgadas.
- Tarjeta de sonido: Sound Blaster Live.
- Altavoces: Harman Kardon Stereo.
- Sistema operativo: Windows Me.

Y DIEZ SEGUNDOS PREMIOS DE UNA COLECCIÓN DE JUEGOS FX



Cada colección incluye: Traitors Gate, τZar, Morpheus, Power Tank y The Longest Journey

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

1. ¿Cuál de los 3 protagonistas debe infiltrarse en las nevadas instalaciones enemigas?
   - ■ El capitán Sisko ■ El comandante Worf ■ La mayor Kira
2. ¿De qué material es el explosivo que amenaza al capitán Sisko?
   - ■ Nitrito ■ Trilito ■ Iónico
3. ¿Qué raza alienígena ataca al capitán Sisko cuando salta la alarma?
   - ■ Los Grigari ■ Los Jem'Hadar ■ Los Cardasianos

Nombre:

Apellidos:

Dirección:

Localidad:

Provincia: Código postal:

E-mail: Teléfono:

BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación con las tres respuestas correctas a: HOBBY PRESS, revista MICROMANÍA. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "Concurso The Fallen".
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se seleccionará en primer lugar al ganador del ordenador PC equipado con Pentium 4, y posteriormente a los diez ganadores de una colección de juegos FX.
3. Sólo podrán participar en el concurso los lectores que envíen su cupón hasta el 30 de marzo de 2001.
4. La elección de los ganadores se realizará el 6 de abril de 2001 y los nombres se publicarán en el número de mayo de la revista MICROMANÍA.
5. El hecho de tomar parte en este concurso implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: FX Interactive y HOBBY PRESS.

■ Marca esta casilla si **NO** deseas recibir información sobre los productos de FX Interactive

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Resulta bastante sorprendente que, casi sin darnos cuenta, se produzcan situaciones como la que este mes se descubre en las siguientes páginas. Aunque no hablamos de un desconocimiento de las fechas de lanzamiento de muchos títulos, sí es bastante inusual que en un corto período de tiempo como son treinta días, coincidan juegos de tanta calidad como muchos de los que podréis ver a continuación. Así, que no os extrañe, aunque a nosotros mismos nos ha llegado a ocurrir, que un buen número de "Recomendados Micromanía" aparezca en la revista que tenéis entre manos. Pero, claro, con algunos de los juegos que se llevaban esperando durante tanto tiempo, coincidiendo en su aparición, no resulta tan ilógico que se produzca esta situación. Juegos tales como «Blade», «Oni», «Final Fantasy IX», etc. y sin olvidarnos de «Black & White», por supuesto, no es tan difícil que se consideren como absolutamente recomendables. Nos encantaría que cada mes se pudieran conceder tantas menciones especiales, aunque, siendo realistas, la verdad es que suele ser algo poco habitual. Tenemos la oportunidad única de disfrutar de un gran comienzo de la primavera. Crucemos los dedos para que la tendencia siga.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

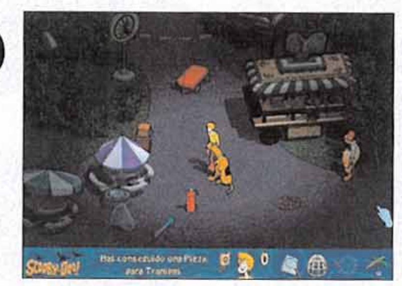
90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

Scooby-Doo

Temblores caninos



- Compañía: **SOUTHPEAK INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 20 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

Esta vez en las pantallas del ordenador, Scooby-Doo, ese simpático perro miedoso y desgarbado de las series infantiles de televisión, nos plantea un reto de investigación para dar con un fantasma que se esconde en el interior de un parque de atracciones cerrado a causa del miedo que suscita. La historia no varía en nada con respecto a los argumentos clásicos en los que se basan los capítulos de la serie de televisión.

Además el juego representa fielmente a los personajes, tanto en el físico como en la personalidad de cada uno de ellos.

La mecánica de juego está basada en un sistema de turnos, como un juego de mesa. Basta con elegir a uno de los cuatro personajes de la historia, y comenzar la investigación. Cada jugador podrá moverse y recoger objetos en cada turno, lógicamente de forma limitada. Cuando agote su cupo, pasa al siguiente jugador, y así sucesivamente. Uno de los factores que más llama la atención es el hecho de poder escoger el grado de inteligencia de cada personaje independiente manejado por la máquina, así como el del personaje manejado por el usuario.

Aparte de esta elección del grado de dificultad, poco más se puede destacar de un título que no tiene una gran calidad gráfica ni unos efectos sonoros destacables.

En resumen, a pesar de la serie de televisión de éxito en la que se ambienta este juego y que sin duda es uno de los máximos atractivos de este programa, no podemos destacar este título precisamente por su calidad.

A.L.C. **50**

F1 Racing Championship

Caballos de acero





- Compañía: **UBI SOFT**
- Disponible: **DREAMCAST, PSOne, PSX 2, PC, N64, GAMEBOY COLOR**
- V. comentada: **DREAMCAST**
- Género: **SIMULADOR**

Uno o dos jugadores • Se recomienda Visual Memory • Acepta Vibration Pack y Race Controller.

Los rumores apuntan a una posible desaparición de la plataforma de Sega en el mundo de los videojuegos, pero este título deja patentes las enormes posibilidades que ofrecen los títulos creados para Dreamcast. Hablar de un título de Fórmula 1 no es ninguna novedad, pero pocos hay en el mercado que desarrollen una física en los coches como este. El manejo de los monoplazas del juego se asemeja muy bien al comportamiento real de una de estas máquinas de acero sobre el asfalto, muy buena estabilidad, buenos frenos, y una aceleración capaz de poner los pelos de punta al más experto conductor. Los dos modos de juego que presenta, arcade y simulación, permiten desde una carrera simple hasta la configuración mecánica de cualquiera

Dave Mirra Freestyle BMX

Piruetas de campeón



- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PSOne, PC, DREAMCAST, GAMEBOY COLOR**
- V. comentada: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 220 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No

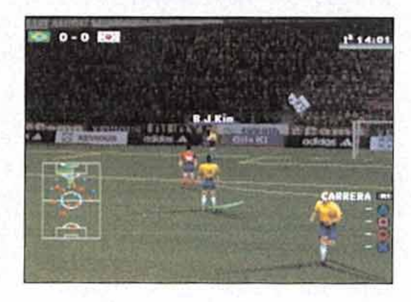
Este título de Acclaim se ha quedado en el camino con respecto a las expectativas que despertaba y a la versión final del producto. La versión de Playstation decepcionó bastante, ya que distaba mucho de la calidad que se esperaba, y con la versión de Pc, vuelve a repetirse la historia. A pesar de no ser una práctica extendida, y de no haber en el mercado muchos títulos de simulación BMX, «Dave Mirra Freestyle BMX», no despierta apenas interés tras darse una vuelta encima de la bici. Y es que el acabado gráfico de esta versión no mejora en nada lo visto en Playstation. Requiere una aceleradora para el correcto funcionamiento, pero en ningún caso se aprovechan las enormes posibilidades que hoy en día ofrecen las tarjetas gráficas de hoy. Polígonos toscos, y bajo detalle gráfico es todo lo que se puede observar en el juego, así como mallas de terreno de baja calidad. La banda sonora quizá sea lo más animado del juego, ya que grupos conocidos en el panorama americano ponen su voz al servicio del título. De lo que apuntaba, a lo que finalmente ha sido, hay un gran salto, que no se ve compensado ni siquiera con la diversión que podría esperarse.

I.S.A. **55**

Liberogrande Internacional

Tú contra todos



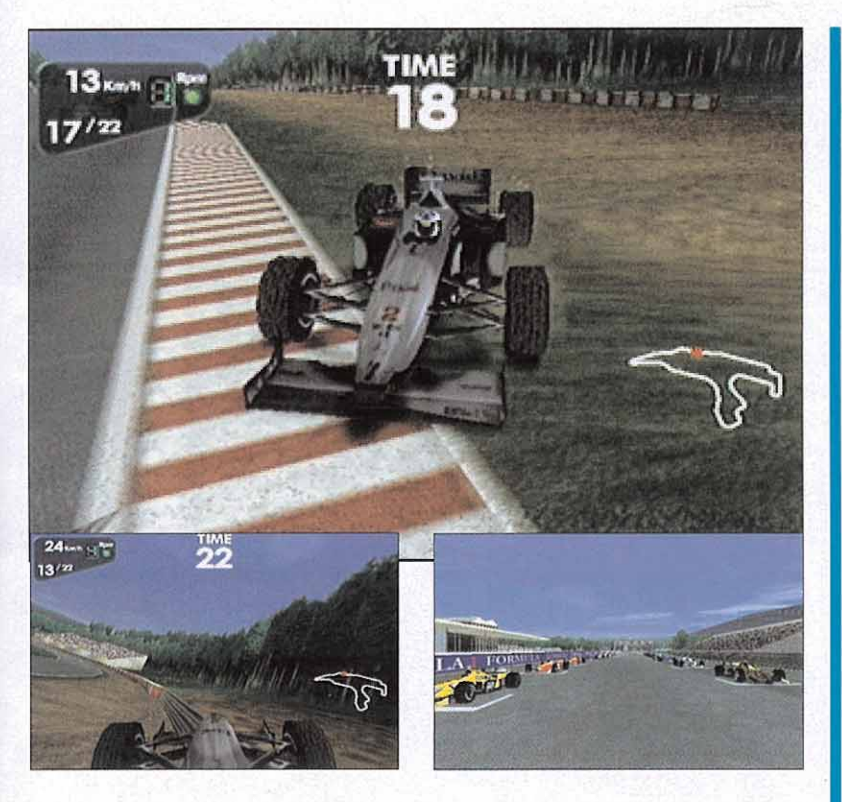


- Compañía: **NAMCO**
- Disponible: **PSOne**
- Género: **DEPORTIVO**

Uno o dos jugadores. Se recomienda tarjeta de memoria. Acepta Dual Shock.

Son muchos los títulos de fútbol que nos encontramos en el mercado y además en cualquier plataforma. En todos ellos el fin del juego es el mismo, el fútbol, así que las distinciones entre unos y otros las debemos buscar en cómo se ha desarrollado el programa en todas sus líneas. Desde luego en la forma de juego, éste sí se distingue de todos los demás, ya que incorpora una opción dentro del simulador que permite jugar manejando a todo el equipo, mecánica utilizada en la mayoría de títulos del género, o manejar solamente a un jugador del equipo elegido por nosotros de entre los once, siendo el resto controlados de forma automática por la consola. Por lo demás más de lo mismo, multitud de opciones disponibles, y un sistema de cámaras un tanto incómodo aunque muy vistoso. En este sentido las pocas opciones para elegir un punto de vista cómodo, hacen que el juego pierda horas de adicción debido al posible cansancio de la vista, reduciendo así la jugabilidad; y es que se echa de menos la clásica cámara lateral utilizada en el mundo real para la retransmisión del partido, que es, sin duda, la más cómoda.

P.L.L. **60**



de las partes del coche. A pesar de no verse respaldado con un entorno gráfico espectacular se trata de uno de los títulos más reales de este deporte que existen en la plataforma de Sega. Estamos por tanto ante un título bien equilibrado, que consigue compensar algunos leves defectos con aspectos bien desarrollados y que destaca especialmente en la faceta de comportamiento de los coches, muy bien imitada en el simulador.

A.L.C. **75**

Age of sail II

Al abordaje



- Compañía: **TALONSOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX)

El género de la estrategia, de por sí superpoblado, incluye un nuevo título en sus filas. Esta vez se trata de estrategia 3D en tiempo real, con una técnica de manejo muy similar a la utilizada en el desarrollo de los grandes títulos del género cono «Ground Control». La segunda parte de esta saga nos ambienta una vez más en la época de los navíos de piratas, cañones disparando enormes bolas de acero y grandes velas colgadas del mástil, que proporcionan elegancia y velocidad a la nave. Las batallas se suceden por el mar, las campañas y misiones son innumerables, lo que otorga una diversidad de juego, dentro todo del mismo argumento. El interfaz del juego está bien desarrollado, ya que con el botón derecho del ratón tendremos acceso a todos los puntos de vista diferentes para observar la estrategia de ataque planteada. A pesar de la jugabilidad y la manejabilidad, otro de los aspectos importantes a evaluar, como el acabado gráfico, vuelve una vez más a mostrar dos caras, ya que combina un buen detalle de los barcos, con un entorno pobre y mal preparado.

Las velas, símbolos, cañones, y demás características de un navío de la época aparecen bien reflejados en el juego, no así el paisaje, exento de todo tipo de detalle.

Aunque desde luego no se presenta como uno de los títulos estrella del año en el género de la estrategia, se hace recomendable para quienes gustan de la simulación histórica.

I.P.P. **60**

Point Blank 3

Dispara y pregunta



- Compañía: **NAMCO**
- Disponible: **PSOne**
- Género: **ARCADE**

Uno o dos jugadores. Se recomienda tarjeta de memoria. Acepta pistola

Divertido como pocos se presenta este título de Namco que desde luego hará pasar un rato divertido a cualquiera frente a las pantallas del televisor por su excelente jugabilidad. Se trata de clásico juego en primera persona en el que con el mando o una pistola para la consola, hemos de ir disparando a los objetivos que se vayan mostrando a lo largo de cada uno de los niveles.

El juego es aparentemente sencillo y divertido, aunque en este segundo punto se hace necesario la susodicha pistola para alcanzar el nivel máximo de adicción, ya que el no tenerla supone no poder pasar en la mayoría de los casos de la primera pantalla. La sencillez desde luego la elegiremos nosotros con el nivel que se aplique al juego. Aumentando el nivel de dificultad del título, la concentración, rapidez mental y reflejos se hacen cada vez más necesarios para ir avanzando pantallas.

La gran jugabilidad del título alcanza su punto más alto en la cantidad de niveles, pantallas, y modalidades de juego diferentes que encontramos en este título.

Desde un simple entrenamiento, hasta un combate, pasando por una interminable torre llena de retos distintos, incluso encontraremos ese clásico "matamarcianos" de los primeros tiempos de las máquinas recreativas.

En títulos como éste que nos ocupa, dotados de una alta jugabilidad y con gran capacidad de entretenimiento, no importa demasiado la calidad gráfica desplegada, un apartado en el que el juego en cuestión no resalta especialmente, aunque sí se ve respaldado por una música muy marchosa que nos envuelve de lleno en la diversión de este arcade, que sin grandes demostraciones técnicas, consigue enganchar.

P.L.L. **57**

The legend of Dragoon

Manga y turnos



- Compañía: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**
- Disponible: **PSOne**
- Género: **JDR**

Un jugador. Se recomienda tarjeta de memoria. Acepta Dual Shock

Mientras los chicos de Square ultiman los detalles para el lanzamiento de «Final Fantasy IX», Sony paralelamente presenta «Legend of Dragon», una imitación de la legendaria saga «Final Fantasy» en la que el argumento es la principal diferencia entre ambos. Este título centra su historia en una época en donde los dragones existían y la bella dama ha sido secuestrada, argumento que choca con las historias que tradicionalmente presentan las series de manga tanto en la televisión como en los juegos de entretenimiento.

La forma de manejo es similar a muchos otros títulos de rol, en los que los turnos nos indica la pauta a seguir para el ataque o la defensa. Numerosos combates aleatorios, enlazados por medio de una historia es lo que hemos encontrado tras examinar el juego, aunque también vemos excesivos diálogos e intros imposibles de saltar, lo que resulta con el paso de los minutos pesado e incluso aburrido.

De la calidad gráfica de desarrollo más bien poco se puede destacar, ya que no se trata de un título que resalte en esta faceta, aunque tampoco es tan decepcionante como muchos otros títulos encontrados en el mercado para la plataforma de Sony.

Si bien no se trata de un título excepcional, servirá de iniciación a quienes no estén acostumbrados a este tipo de juegos, ya que, entre otras cosas, está traducido a nuestro idioma.

I.P.P. **55**

Punto de Mira

Compañía: **REBEL ACT STUDIOS**
Disponible: **PC**
Género: **ACCION/AVENTURA**



Cuando han corrido ríos de tinta sobre un proyecto es difícil evitar los prejuicios a la hora de analizar su versión definitiva, pero toda valoración previa, incluso en un producto nacional, se traslada a un segundo plano cuando se entra en «Blade». Y sí, decimos se "entra", porque no se juega a «Blade». El majestuoso entorno de edificios, la iluminación volumétrica, la física de todos los objetos, la dinámica de fluidos y un engine para el que todo lo que se diga se queda corto, consiguen que no duda en calificar a «Blade: The Edge of Darkness» como uno de los mejores ejemplos de la historia del software creado para el entretenimiento doméstico.

CPU: Pentium II 400 MHz (Pentium III 500 MHz recomendado) • **RAM:** 64 MB (128 MB recomendado) • **HD:** 750 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (compatible DirectX 8.0, recomendadas 32 MB) • **Multijugador:** Sí (2 jugadores, red local)

TECNOLOGÍA:	99
ADICCIÓN:	98

El realismo del entorno es indescriptible, pura simulación física a años luz de todo lo visto hasta ahora. Las partidas multijugador se limitan al combate en la arena. La interacción con todo lo que nos rodea es insuperable.

puntuación total **98**



Blade: The Edge Of Darkness

Un juego para siempre

Las dos palabras clave que condensan lo que «Blade» ha logrado son interacción y simulación. Por primera vez no se trata de una recreación de entornos, personajes, luces y demás elementos técnicos, hablamos de una simulación física de cada componente del entorno 3D. Es tal el grado de realismo conseguido en todo aquello que nos rodea que la interacción se convierte en la protagonista absoluta, porque todo lo que hacemos y todo aquello con lo que nos relacionamos responde con unas reacciones hiperrealistas y un comportamiento absolutamente virtual.

INTERACCION

Más complicado resulta describir el entorno de «Blade», la atmósfera que rodea al jugador, los combates, la inteligencia artificial y tantos otros apartados en los que este programa supera con creces todo lo que habíamos visto, e incluso soñado, hasta ahora. Sí, ha habido problemas en la producción, pero cuando se contempla el producto final aún nos parece que han tardado poco tiempo en hacerlo si tenemos en cuenta el escaso número de personas involucradas directamente en el desarrollo. «Blade» es, por encima de valoraciones técnicas que comentaremos más adelante, un juego de los de antes. Y es que su mayor acierto reside en haber logrado ese equilibrio ideal entre jugabilidad, adicción y tecnología. Vamos, que no se trata del típico título que te alucina por su presencia gráfica y el juego en sí es una nimiedad. Al contrario, aunque está claro que los gráficos y el sonido son protagonistas absolutos, lo mejor es que están al servicio del jugador.



Habrá que incendiar algunas cajas para entrar en pasadizos secretos.

Su mayor acierto reside en haber logrado ese equilibrio entre jugabilidad, adicción y tecnología

HISTORIA CAUTIVADORA

Por si a estas alturas todavía hay alguien que no conoce al dedillo el argumento de «Blade», nos limitaremos a señalar las líneas maestras del mismo, porque sólo jugando descubriréis que una historia de espada y brujería tan manida puede convertirse en la mayor aventura que habéis vivido en un videojuego. Leyenda, luchas ancestrales, la presencia del mal en sus más terroríficas formas, y por supuesto, un héroe dispuesto a derrotar al mismísimo señor del caos. Un héroe desdoblado en cuatro personajes con anatomías y características tan diferentes que jugar con cada uno de ellos es como empezar un juego nuevo. A través de 14 niveles, que aquí alcanzan la categoría de submundos, el intrépido y alucinante desarrollo de los acontecimientos no os dará ni un respiro. Numerosas secuencias de enlace, de introducción e incluso dentro del propio nivel, realizadas con fulgurantes movimientos de cámara que ofrecen una brillante puesta en escena, se encargan de dejarnos boquiabiertos cada vez que entramos en una sala secreta, cuando se activa una trampa o en el momento de enfrentarnos a un peligro inaudito.



La carnicería después del combate es la mejor prueba de la crudeza de la lucha en «Blade».


La agilidad de Zoe la amazona es su mayor virtud y tendrá que usarla para compensar su escasa fuerza.



La iluminación del sol aparece, como se puede ver aquí, con el mismo aspecto que en la vida real.



Las animaciones son una verdadera maravilla en cada secuencia del movimiento.



Durante los combates con el caballero conviene protegerse con el escudo. Observad, en esta imagen, como su mano agarra la tira de sujección.

Nunca antes habíamos visto unos enemigos con un espíritu de supervivencia tan desarrollado: la IA es magistral



El concepto de juego para afrontar semejante odisea es una mezcla de acción y aventura con ligeros toques de rol. Desde una perspectiva en tercera persona –aunque los más "quakeros" pueden cambiar a una vista en primera persona algo molesta por el traqueteo de los pasos y poco práctica para los combates– hay que ir recorriendo gigantescos escenarios como fortalezas y templos, enfrentándonos en intensos combates a enemigos de lo más variopinto y aterrador, mientras sorteamos trampas que convierten a cualquier película de Indiana Jones en un juego de niños. El desarrollo suele limitarse a encontrar las llaves que abren determinadas puertas que nos permiten seguir explorando en busca del final del nivel, que normalmente incluye el duelo contra el clásico enemigo final.

ILUMINACIÓN VIRTUAL

Sin duda lo primero que entra por los ojos es el asombroso tratamiento de la luz. Los efectos de iluminación con aplicación volumétrica son una maravilla que hasta ahora creíamos imposible en una máquina de entretenimiento doméstico. La luz del sol ilumina como si el mismísimo astro rey estuviera dentro de «Blade». La luz de las antorchas y hogueras se muestra en todo su esplendor de calidez y multitonalidad. La proyección de sombras es sobrecogedora y juega un papel clave a la hora de detectar a los enemigos, pues sólo podremos evitar el primer golpe de los que se ocultan si observamos las paredes y suelos para detectar sus sombras. Los reflejos en las superficies líquidas, en las armaduras o en el filo de las espadas son un auténtico compendio de la refracción y la reflexión en su vertiente infográfica. Gracias a esta portentosa y ultrarrealista iluminación, «Blade» posee una ambientación visual sencillamente demoledora, agobiante y hasta adictiva.
Semejante maravilla se aplica sobre escenarios tan grandiosos que nos sentimos rodeados por el máximo apogeo de las arquitecturas románica, gótica, egipcia y árabe. Los pasajes exteriores, cavernas y subterráneos no están ni mucho menos descuidados y también demuestran que los diseñadores de Rebel Act son unos artistas de primera. El colosal diseño arquitectónico aparece ante nuestros ojos en todo su esplendor gracias a unas texturas de una elaboración tan precisa y meticulosa que nunca caen en ese efecto industrial tan presente en estos tiempos.

LEY DE LA GRAVEDAD

La física de objetos y la dinámica de fluidos consiguen que todo lo que hacemos tenga lugar con tal naturalidad que al poco tiempo empezamos a dar por sentadas acciones que son milagrosas en un videojuego. Podemos agarrar y tirar casi cualquier objeto de los escenarios y veremos como rebotan y se desplazan haciendo que la ley de la gravedad se cumpla hasta en sus postulados más estrictos. La dinámica de fluidos también es de órdago, especialmente durante los combates, en los que los chorros de sangre se esparcirán por paredes y suelo según la cantidad de sangre derramada y, por supuesto, según la ley de la gravedad. No estamos ante unos efectos gore gratuitos y chabacanos, los desmembramientos de cabezas y extremidades responden a la física real de las armas utilizadas, a la resistencia de cada raza y al lugar de impacto de la estocada con una precisión de cirugía. Los personajes tienen una presencia más que impactante, con polígonos complejamente estructurados para crear unas anatomías tan perfectas como sus movimientos. Tanto las criaturas humanas como los seres del mal despliegan toda una interpretación de gestos, acciones y comportamientos que los convierten en personajes con alma y por momentos parece imposible que sean controlados por rutinas matemáticas. Su inteligencia artificial raya en lo maquiavélico y además de su impresionante habilidad en el combate, muestran reacciones tan "humanas" como rehuir ➤



Un juego de lucha a brazo partido



Si la presencia gráfica y sus movimientos las convierten en las criaturas infográficas más espeluznantes y dotadas de vida que hemos visto, la lucha contra ellas es sencillamente épica. Con cada arma disponemos de una amplia variedad de golpes o estocadas que se complementan con las combinaciones que empezarán a estar disponibles según subimos de nivel de experiencia. Cada héroe tiene su propio estilo de lucha.

SARGON, EL CABALLERO
Convierte a un arma defensiva como el escudo en su mejor ataque, pues le permite resistir los golpes mientras inicia una estocada o combinación durante el instante de guardia baja de su enemigo.

TUKARAM, EL BÁRBARO
Hace de las descomunales espadas y hachas a dos manos una especie de martillo pilón que si tocan al enemigo pueden partirlo en dos de un solo golpe. Por el contrario, sus movimientos son lentos y puede ser presa fácil de un ataque en grupo.

ZOE, LA AMAZONA
Nos lleva a pensar que eso del sexo débil es puro camelo, porque gracias a su rapidez y a la longitud de sus lanzas es capaz de asestar un huracán de golpes para luego esquivar fácilmente cualquier envite.

NAGFLAR, EL ENANO
Combina su corta estatura (menos blanco) con la potencia de sus golpes y su agilidad a la hora de fintar los golpes más traicioneros de los enemigos ➤







El arco es un arma común a todos los héroes, y su manejo es tan complicado como debe serlo en la realidad. Es especialmente efectivo para eliminar a los arqueros apostados en alturas superiores y es imprescindible para activar ciertos mecanismos, por lo que recoger las flechas y guardarlas como oro en paño es una buena idea.
Los orcos, orcos gigantes, trolls, caballeros traidores, caballeros negros, minotauros, golems, demonios y otras bestias ignominiosas componen las huestes de mal. Todos ellos muestran, por primera vez en un videojuego, un instinto de supervivencia que les lleva a actuar de forma tan inteligente como precavida durante los combates. No sólo se agachan o se mueven para esquivar los golpes con una agilidad sorprendente, emplean los escudos con auténtica mano maestra y son capaces de actuar en grupo para formar un ataque devastador. Incluso el primer enemigo puede ponernos en serios aprietos si nos tomamos el combate a la ligera. Será necesario estudiar los puntos débiles de cada raza, aprovechar la finta de un golpe para asestarles una estocada cuando están desequilibrados o con la guardia baja. Se tarda poco en aprender a defenderse en lo más básico, puesto que la ejecución de los golpes sencillos es fulgurante. Pero la potencia física y la resistencia características de cada héroe influyen decisivamente a la hora de ejecutar los golpes más complejos o las combinaciones que, aunque de eficacia letal, son lentas y consumen tanta energía que podemos quedar completamente indefensos durante unos segundos fatídicos. Los combos terminan por ser imprescindibles en la lucha contra los grandes enemigos finales. En suma, el sistema de combate de «Blade» es fantástico.


La iluminación de las antorchas resulta tan real que casi sentimos calor al estar cerca de una.


Destrozar cajas y vasijas resulta indispensable para acceder a los alimentos y pociones de vida.


Es esencial recoger cada flecha disparada, porque son escasas y se necesitan en muchas situaciones.

una situación de desventaja. Las armaduras, escudos y armas no son simples complementos, cobran vida propia gracias a que se mueven por sí mismos

SONIDO 3D

El sonido alcanza en «Blade» la importancia que ya debe reconocérsele a un entorno sonoro que apoya un entorno gráfico 3D. Los efectos de sonido, muy numerosos y todos estremecedores, generan una atmósfera acústica tan realista que el sonido 3D debería figurar entre los requisitos mínimos, porque «Blade» no es ni mucho menos lo mismo con dos altavoces o auriculares que cuando suena a través de un sistema de cuatro canales. La magnífica música ambiental refuerza la naturaleza del escenario y nos pone los pelos de punta cuando es necesario. Las voces del narrador, de los seres y de los personajes suenan a las mejores películas o series de espada y brujería. Hemos recurrido frecuentemente a expresiones del estilo de "lo más", "como nunca" "realista" o "indescriptible" porque a pesar de que su reiteración son las que mejor pueden acercarse a la realización técnica, a la jugabilidad y la adicción de esta joya de incalculables quilates. Se llega al punto de pasar por alto los defectos del programa, que también los tiene, como cuando algunos enemigos al morir se quedan suspendidos en el aire, un modo multijugador limitado a una arena en la que sólo se juega como en un simple beat em´up; y también se echa en falta una mayor presencia de la magia, no hubiera estado de más algún personaje con poderes nigrománticos. Ahora sería un buen momento para lanzar una frase lapidaria que resumiera el valor de «Blade», o para vanagloriarse de que se trate de un juego español, pero nos limitaremos a decir que lo único malo de «Blade» es que a partir de ahora cualquier juego de su género, por bueno que sea, ya no nos gustará tanto.

Quizá su punto más débil es el modo multijugador

A.T.I.

Los mejores trucos del mundo



La experiencia visual en «Blade» se puede multiplicar por diez si empleamos unos trucos que activarán una cámara giratoria a velocidad lenta al estilo Matrix y una cámara de desplazamiento libre con la que podremos recorrer libremente los escenarios. Esta secuencia es un buen ejemplo de la espectacularidad de la cámara Matrix, y es una auténtica gozada activarla en la estocada final o para contemplar a cámara lenta la suntuosidad y perfección de cada movimiento. Mucho más útil resulta la cámara de desplazamiento libre. Al activarla, con los controles de movimiento del personaje pasaremos a mover una cámara virtual con la que podemos desplazarnos libremente por los escenarios para observar de cerca a los enemigos en primeros planos que nos permitirán ver hasta cómo respiran. También es posible subir hasta la altura máxima para tener una vista cenital del mapeado. Es tal la espectacularidad que ofrecen estas dos cámaras, que no entendemos cómo es posible que los chicos de Rebel Act no las hayan integrado sin necesidad de recurrir a trucos, pues ambas cámaras ofrecen un efecto visual del que otros programas alardearían, mientras que en «Blade» se ocultan estas alucinantes cámaras dinámicas. Los trucos se activan mientras se juega una partida. Con la tecla Esc se sale al menú general, a continuación se entra en el menú de juego, seguidamente en el de arena y desde allí se accede a la configuración del jugador, en la que pondremos el nombre que aparece en la siguiente lista para cada personaje. Por último, hay que guardar esta configuración y regresar a la partida. Esta configuración nada tiene que ver con la partida de un jugador, y podéis activar todos los trucos si configuráis secuencialmente los personajes y no olvidáis guardar cada configuración. Lo malo es que los trucos se desactivan cada vez que grabáis la partida o en las partidas guardadas.

PERSONAJE: ENANO
Nombre: NO LEM KGB
TECLAS:
H – Corta todas las cabezas de los personajes que estén en escena en ese momento.
M – Cambia pieles
X – Cámara efecto Matrix

PERSONAJE: AMAZONA
Nombre: PAMELA CHU
TECLAS:
F10 – Invencible
F5 – Rotar cámara a la derecha
F6 – Rotar cámara a la izquierda
P – Activa cámara de desplazamiento libre.

PERSONAJE: BÁRBARO
Nombre: GUYAGAO
TECLAS:
1 – Reduce arma
2 – Agranda arma
3 – Agranda escudo
4 – Reduce escudo
Nombre: IVALAOSTIA
F9 – Pasar al siguiente mapa
F8 – Subir de nivel de experiencia

PERSONAJE: CABALLERO
Nombre: SCAIGUOKER
TECLAS:
G – Sable láser
K – Rayos gamma



- Compañía: **DREAMWORKS/ E.A. GAMES**
- Disponible: **PC**
- Género: **ACCIÓN / AVENTURA**

Las primeras noticias sobre este juego parecían prometedoras, aunque también algo confusas, haciendo temer que una buena idea quedara reducida, al final, a un bonito "shooter" 3D tan típico como otros tantos, con la relativa novedad de su ambientación. Afortunadamente, «Undying» se ha convertido en un juego muy atractivo y bien diseñado, donde la mano del autor de la historia que le da vida, nada más y nada menos que el famoso escritor de novelas de terror, Clive Barker, se nota, y de qué manera.



CPU: Pentium II 400 MHz • RAM: 64 MB • HD: 600 MB • Tarjeta 3D: No (Glide, D3D, Open Gl compatible) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	95

La ambientación es portentosa, en lo que ha influido, sin duda, la alucinante historia de Clive Barker, y el excelente audio. El engine de «Unreal» se queda muy limitado en ocasiones, aunque el trabajo de Dreamworks lo compensa sobradamente. Magnífico diseño. Nada está al azar y la acción discurre de manera casi mágica con el guión.

puntuación total **93**



Clive Barker's Undying

¿La familia? Bien, gracias


El primer contacto con los seguidores de Ambrose tiene lugar en una fase muy temprana.

La producción y diseño final de «Undying» resulta bastante peculiar. De un proyecto iniciado por Dreamworks como un juego de acción, ambientado en un entorno macabro y terrorífico, plagado de magia, hechizos, sucesos sobrenaturales y monstruos, se ha pasado a un título que reúne acción, aventura, toques de rol y una historia absolutamente fabulosa, creada por Clive Barker. Éste se embarcó en el proyecto una vez que el desarrollo ya llevaba un tiempo, y aportó todo su talento creativo y literario para crear en torno a los mimbres básicos del diseño un argumento sorprendente y de tal calidad que no resulta arriesgado afirmar que se podría escribir una de las novelas que tan popular han hecho a Barker, con él. De la unión de la compañía y el talento de Barker ha surgido, en resumidas cuentas, una historia de horror tan maravillosa como el propio juego.

LA HERENCIA DE LOVECRAFT

Muchos detalles llevan la mente del jugador, una vez iniciado el juego, a rememorar las historias de H.P. Lovecraft y los mitos de Cthulhu. El guión comienza presentando al protagonista, Patrick Galloway, de regreso a su Irlanda natal respondiendo a la llamada de un amigo, Jeremiah Covenant. Aunque no todo queda claro en la carta recibida por Patrick, parece que una extraña enfermedad ha minado la salud de Jeremiah y sucesos inexplicables están ocurriendo en la mansión familiar.

Una vez allí, Patrick descubre, con la ayuda de su amigo y los acontecimientos que comienzan a sucederse, que algo sobrenatural, y terrorífico, ronda a Jeremiah. Los primeros datos son inciertos, y los interrogatorios de Patrick a los criados, y los relatos que va hallando en su deambular por la mansión Covenant apuntan en una dirección. Los cuatro hermanos de Jeremiah, junto con éste, desataron en su niñez, quién sabe si por accidente, una terrible fuerza oscura. Ahora, todos menos Jeremiah están muertos... ¿o no? Parece que los difuntos no descansan en paz y, es más, han vuelto para


Debido a su pasado y su participación en la Gran Guerra, Patrick no es un hombre que se asuste fácilmente, sin embargo existen ciertos instantes en la acción de «Undying» que parecen estar pensados para poner los pelos de punta al más osado de los aventureros. Menos mal que las balas de plata están a mano...

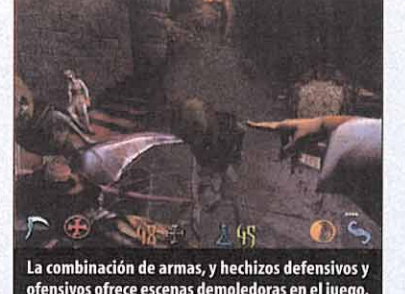
Patrick acude a ayudar a un viejo amigo y enseguida descubre que algo sobrenatural y maléfico le amenaza



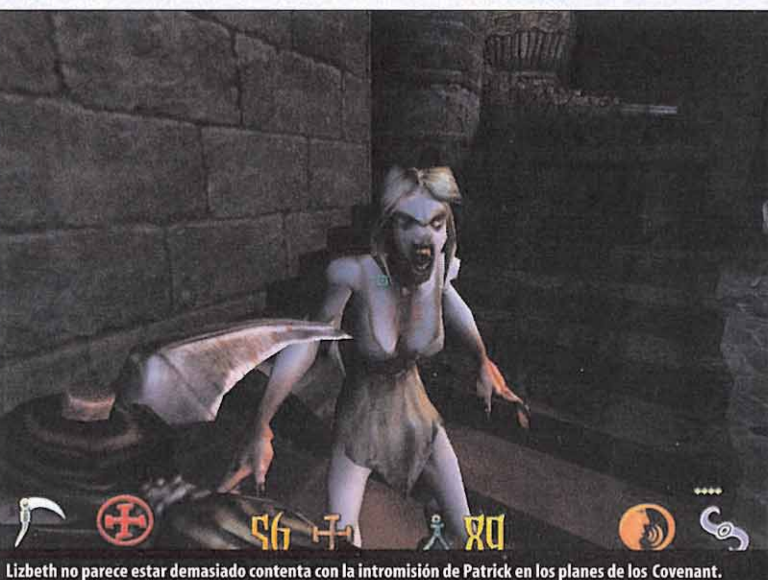
Los misteriosos dólmenes que se yerguen sobre la colina parecen encerrar el origen del misterio.



Parece que a Lizbeth, la pequeña de los Covenant, le ha afectado algo más que una jaqueca...



La combinación de armas, y hechizos defensivos y ofensivos ofrece escenas demoledoras en el juego.



Lizbeth no parece estar demasiado contenta con la intromisión de Patrick en los planes de los Covenant.





Las criaturas más extrañas esperan en Oneiros.

atormentar, si es posible asesinar a Jeremiah y, además, parecen estar gustosos de ello, pues aquella fuerza es ahora uno con ellos. ¡Caray con el amor fraternal!

Así comienza «Undying», pero es sólo la punta del iceberg y, además, no todo es lo que parece. El guión y la historia de «Undying» están tan bien hilados, tan bien puestos en práctica y tan bien desarrollados, que sólo a medida que se juega se empieza a comprender el alcance del trabajo de Barker, y lo increíblemente brillante de esta colaboración entre el escritor y los diseñadores del juego. No estamos ante el típico caso de "vamos a adaptar este libro y nos aprovechamos del tirón comercial del nombre del autor". Muy al contrario, la historia de «Undying» no sólo es absolutamente original, sino que se puede definir como una de las mejores novelas (pues realmente lo parece) de terror que se puedan leer en la actualidad. Barker no sólo ha trabajado codo con codo con los diseñadores, sino que ha obligado a replantear partes del juego para acoplarse a la historia, llegando incluso a afectar al área de diseño gráfico. El resultado es un título tan bien hecho que resulta difícil no engancharse con él durante días, hasta acabarlo y descubrir el final a toda costa.

BRILLANTE DISEÑO

«Undying» parte de la tecnología del engine de «Unreal Tournament» para su creación. Algo casi anecdótico pues se ha sometido a tal proceso de retoques y cambios, que parece mentira que se hayan logrado resultados tan excelentes. Si bien en ciertos aspectos esta tecnología se empieza a quedar desfasada, Dreamworks ha re-

Se ha logrado dotar a los personajes de una expresividad facial pasmosa y un gran realismo en las animaciones

hecho de tal manera el código, afectando a animaciones, modelado, IA, etc. que parece totalmente nuevo. Se ha logrado dotar de una expresividad a los personajes pasmosa, un realismo inusitado y, lo mejor, es que todo está puesto al servicio del juego. Como la historia, y como todo el diseño de la acción. «Undying» combina mucha aventura y exploración con una acción medida y calibrada a la perfección. El armamento, los objetos, los hechizos disponibles, se integran magistralmente en la historia y la sirven, al tiempo que, en cierto sentido, también la crean. Cuando algo aparece en escena es por una razón determinada. No hay nada al azar. El jugador se sumerge en una verdadera película interactiva, y se deja arrastrar gustoso. Hay que aprender a dominar objetos, armas y hechizos, para salir indemne de lo que nos espera, y es mucho. Diversas secuencias no interactivas, basadas en el propio engine, se acoplan a la perfección en el conjunto, aportando toques de dramatismo intenso y de auténtico terror, en muchas ocasiones. A ello contribuye también la fantástica ambientación (increíble que el engine haya dado tanto de sí) que se ensalza de manera soberbia con la banda sonora y los efectos de audio. Pocas veces se ha visto un sonido 3D tan convincente y bien aplicado a cada instante en particular. «Undying» es uno de esos juegos para disfrutar solo, a oscuras y, a ser posible, de noche, con el sonido bien alto y dispuesto a sufrir de lo lindo. Porque hay sustos, pero no gratuitos, sino medidos, planeados e inesperados. Sobre todo, inesperados. «Undying» sube al jugador en una montaña rusa emocional, en la que cuando menos te lo esperas, aparece algo nuevo que te sorprende. Y esa es una de sus virtudes; sigue y sigue sorprendiendo, hasta llegar al clímax final.

Por desgracia, ciertas limitaciones del engine (cosa que ya pasaba con el «Unreal» original) obligan a cargar datos en memoria cada poco tiempo, lo que lleva a unos parones que, si bien no muy largos, sí acaban cansando, aunque también se pueden considerar como un pequeño respiro para la tensión que el juego es capaz de crear. «Undying» es una de las mejores bazas disponibles de los aficionados a la aventura, la acción, lo macabro y, sobre todo, los buenos juegos. Una historia tan soberbia como la de «Undying» podría merecer una novela excelente, una película genial y, por supuesto, un juego tan magnífico como éste. Recomendable, sin ninguna duda. Eso sí, dado lo terriblemente violento de algunas escenas, y lo espeluznante del trasfondo de la historia, no es adecuado, en modo alguno, para gente demasiado joven.

El que avisa, no es traidor...

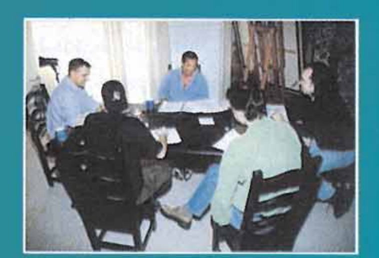
F.D.L.

Sinergia Perfecta



La historia del desarrollo de «Clive Barker's Undying» es bastante curiosa, pero vistos los resultados finales, pocas veces se puede hablar de un trabajo en equipo cuya sinergia haya resultado tan positiva.

El juego comenzo a desarrollarse como un "shooter" 3D de los mas tipicos, por parte de Dreamworks, con la particularidad de tratar un tema de terror y usar como armas hechizos, al margen de una inmensa panoplia de artefactos destructivos mas habituales. Sin embargo, y pese a lo prometedor del desarrollo, el equipo se dio cuenta de que faltaba "algo". Ese factor X, que tantas veces se pasa por alto, desemboco en la busqueda de un talento que fuera capaz de escribir una historia que se ajustara al proyecto, y que le diera cohesion y forma. La busqueda concluyo cuando se propuso a Clive Barker que se hiciera cargo de ese apartado, lo que acepto encantado al ser los videojuegos uno de los pocos aspectos artisticos que aun no habia tratado el autor de los "Libros de Sangre".



Clive Barker, el maestro de lo Macabro

Cuando los "Libros de Sangre" hicieron su aparicion, comentarios como "He visto el futuro del terror, y su nombre es Clive Barker" procedentes de un autor tan reputado y respetado como Stephen King, no dejaban lugar a dudas de que el britanico Barker podia ser un recien llegado a la literatura fantastica, pero no un autor mas.

Los "Libros de Sangre" conforman su obra mas famosa, pero para aquellos que no conozcan a este autor, senalar que aparte de ser un escritor de reconocida fama en el mundo del terror y el horror, ha trabajado tambien en el mundo del cine, dirigiendo peliculas tan conocidas como "Hellraiser", "Razas de Noche" o "El Senor de las Ilusiones", basadas en sus propias obras. Barker tambien ha estado involucrado en el mundo de la television, donde uno de sus trabajos mas conocidos fue la coordinacion de la serie de la BBC "Clive Barker's A-Z of Horror", de la que posteriormente se edito un libro. Por desgracia, muchos de los primeros trabajos de Barker no se encuentran facilmente en nuestro pais.

Punto de Mira

- Compañía: **BUNGIE/ROCKSTAR GAMES/TAKE 2**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION 2**
- Género: **ACCIÓN**
- V. Comentada: **PC**



Tras una espera considerable, los rumores, los desmentidos y las confirmaciones sobre la versión de PlayStation 2 tras la compra de Bungie por Microsoft, y las noticias sobre el impacto causado por «Oni» en sus distintas apariciones en las diversas ferias de juegos en todo el mundo, el nuevo título de Bungie ya es una realidad.



CPU: Pentium II 266 MHz (P II 400 recomendado) • RAM: 64 MB (96 recomendado) • HD: 800 MB • Tarjeta 3D: Sí (8 MB Compatible OPEN GL) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	85

Su diseño, tanto en acción como gráfico, es mucho más complejo de lo que aparenta. La falta de opciones multijugador y la grabación de las partidas de modo automático, resultan sus puntos más negativos. Técnicamente, se sitúa en un nivel realmente elevado.

puntuación total **80**

Oni
Acción Total

Estética manga, acción por doquier, un futuro no muy lejano, una protagonista de armas tomar con un pasado nada claro, biotecnología, fuerzas de élite de una corporación privada, un enemigo escurridizo, nadie en quien confiar... Todos los esquemas y tópicos propios de un cómic, y más concretamente de un manga, se dan cita en el comienzo de «Oni», esperado título de acción desarrollado por Bungie y que, por fin, está disponible. Los mimbres con que se ha tejido «Oni» no son casuales, pues Bungie pretendía tomar la inspiración de los cómics japoneses para desarrollar un título que se alejara de toda referencia conocida, aunque tomando el combate, mil y una veces usado como piedra angular de un juego, como base de la acción. Y el resultado, en nuestra opinión, es más que satisfactorio.

SENCILLEZ APARENTE

«Oni», en la práctica, no se inventa nada nuevo. Sin embargo, muchas veces es más complejo afinar y aprovechar un, en apariencia, sencillo planteamiento, que recargar acción e historia con cientos de posibilidades, que muchas veces no resultan más que decorativas. Así, en «Oni» nos encontramos con ideas muy claras, y muy bien planteadas y puestas en práctica, que se aprovechan hasta la saciedad y se convierten en un bloque sólido, atractivo, divertido y, sobre todo, muy jugable. En resumidas cuentas, aquello que un juego debe ofrecer. En Bungie tenían muy claro desde el principio en lo que se iba a basar «Oni»: peleas, combates, ciertos toques de aventura y un interfaz de usuario simple como él solo, pero usado de forma inteligente. Además de lo ya mencionado, llama poderosamente la atención el hecho de que el personaje protagonista sea una mujer.

Desarmar a los enemigos resulta fundamental. Es mejor una pelea que una ensalada de tiros.



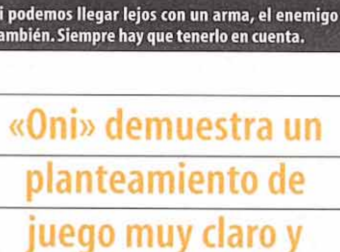
El uso de combos permitirá eliminar al enemigo de manera rápida y eficaz.



Si podemos llegar lejos con un arma, el enemigo también. Siempre hay que tenerlo en cuenta.



El engine gráfico de «Oni» llega a ofrecer algunos efectos visuales realmente notables.

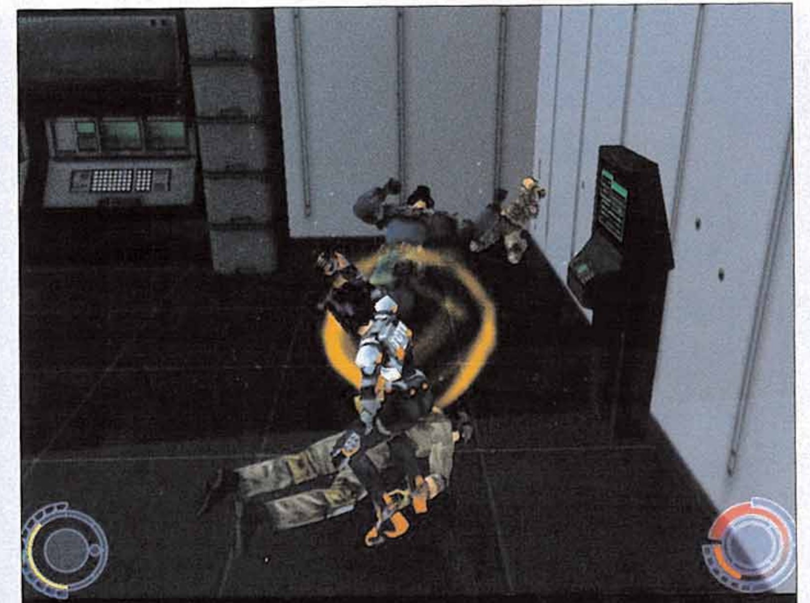


«Oni» demuestra un planteamiento de juego muy claro y atractivo

Konoko, miembro destacado del TCTF, una corporación dedicada a combatir el crimen organizado, se muestra como una auténtica amazona del futuro inmediato, capaz de combatir cuerpo a cuerpo con soltura y experta en el manejo de todo tipo de armas. Así, el arquetipo de la chica guerrillera, que tan bien ha funcionado desde la aparición de Lara Croft, se convierte una vez más en el referente de un juego que, independientemente de este hecho, se muestra sólido y muy atractivo, por lo bien definido, en sus propuestas. Todo lo que Konoko puede llevar a cabo, se basa en la combinación de unos cuantos movimientos y teclas de acción basados en el más sencillo de los diseños, tomando como referencia los controles de juegos en primera persona, tipo «Quake». Así, unas teclas de dirección, el control con el ratón, y dos o tres controles más, configuran todo lo necesario para explorar las posibilidades de su combinación.

PROS Y CONTRAS

«Oni» es un juego único en múltiples sentidos y, por ello, es muy posible que no llegue a satisfacer a todo tipo de jugadores, aunque bajo su superficie, se encuentra un título muy atractivo y



La protección de personajes civiles, así como la ayuda a otros que se vean atacados por los sicarios de Muro, en la mayoría de los casos conllevará algún tipo de recompensa para Konoko, ya sea como alguna información importante, objetos especiales o nuevos caminos por los que avanzar.



La agilidad y variedad de movimientos de Konoko resulta fundamental para esquivar ataques.

No todo es enfrentamiento directo, y la estrategia y el sigilo influyen notablemente en el éxito de las misiones



Debemos usar el entorno en nuestro beneficio, así para resguardarnos como para otros fines.



Los ataques en grupo del enemigo suelen ser casi siempre fatales para nuestra protagonista.



Algunas de las armas no son muy recomendables para su uso en distancias cortas.

bien diseñado. Su diseño es un factor que hay que tener muy en cuenta. Tanto en escenarios como en, repetimos, sus posibilidades de acción, puede dar la impresión de estar muy limitado. Sin embargo, controlar todas las posibilidades del personaje protagonista no es sencillo, en absoluto. Además, de ello se deriva buena parte de las posibilidades de diversión del juego. Así, encontramos que «Oni» es un juego que, a la larga, recompensa la paciencia. Y existe otro aspecto que refuerza este dato, y es la imposibilidad de salvar partidas de modo aleatorio. «Oni» está estructurado –muy bien, por cierto– en una narración continua, dividida en fases, que lleva a salvar situaciones de modo automático una vez superados ciertos acontecimientos o bien una vez se ha llegado a cierto punto. Este hecho, quizá, haga que «Oni» resulte reiterativo en ocasiones, puesto que a su base de acción se suma la obligación de repetir algunas escenas en su totalidad, si la protagonista muere sin haber llegado al punto deseado. Como contrapunto, eso lleva a mejorar la destreza y adquirir más experiencia en el control de la acción, lo que es necesario para avanzar en el juego, pero no deja de resultar frustrante en algunos momentos. Por otro lado, nos encontramos con los escenarios. En apariencia faltos de cualquier sofisticación, su diseño estructural, sin embargo, se ajusta a un sentido muy real de edificios e infraestructuras (ver recuadro). Además, los diseños de los escenarios están concebidos para integrarse en la historia del juego y la acción. Aprovechar las esquinas, los puntos en que podemos ocultarnos a la vista de los enemigos, y usar todo ello en beneficio propio, se convierte en el leit motiv de la acción. No todo es enfrentamiento directo, y de este modo la estrategia, el sigilo y la paciencia, tienen mucho que ver en la consecución de nuestros objetivos. A ello hay que unir que la linealidad de la acción que deja cierta libertad de decisión al jugador para afrontar de muy distintos modos la eliminación o superación de obstáculos y problemas, y que no siempre existirá un único camino para superar una fase del juego. Técnicamente, el juego da el Do de Pecho en las animaciones de los personajes, y la naturalidad de las animaciones. Además, el diseño de los escenarios, antes mencionado, oculta una particularidad que, a la larga, resulta increíblemente beneficiosa para la jugabilidad. Cuando una cámara se topa con un obstáculo sólido, en lugar de ajustarse automáticamente en posiciones que podrían perjudicar la continuidad de la acción, se sitúa detrás de este obstáculo (una pared, por ejemplo) y éste se vuelve transparente, dejando muy clara la posición de la protagonista, pero sin entorpecer la acción. «Oni», pues, goza de un buen número de virtudes, que aprovecha de manera inteligente y, siempre, en beneficio de la jugabilidad y la diversión. Pero, también, pueden identificarse puntos que parezcan defectos, aunque algunos de estos, más que tales, se deben considerar lo que son: aspectos diseñados del modo en que aparecen, de manera consciente. Sin embargo, lo inusual de los mismos, pueden no gustar a todos los jugadores y aficionados a la acción. Y es que hay hechos que, ciertamente, no parecen tener mucha utilidad, como la grabación de partidas de modo automático, pero quizá la necesidad de repetir ciertas fases ayuda a la larga a controlar mejor el juego, y aprender ciertas pautas de los enemigos. Por cierto, estos gozan de una IA admirable, y no se limitan a atacar a tontas y a locas, sino que son capaces de desarrollar una gran variedad de acciones.

«Oni», sobre todo, es un juego que cumple casi todo lo que promete, y que en su conjunto se muestra sólido, atractivo y muy bien diseñado.

Sencillo en apariencia, oculta una gran complejidad a la larga pero, eso sí, no es un título apto para los impacientes, y recompensa la tenacidad y la habilidad, junto a la sutileza del dominio de sus muchas y variadas posibilidades.

F.D.L.

Inmersos en el Manga



La estética –buscada– de «Oni», inspirada en los cómics y películas de animación japoneses, resulta, además de única en muchos sentidos, especialmente apropiada para el estilo de juego que se ofrece al usuario. Las mismas secuencias cinemáticas que se intercalan tanto entre fases como en momentos concretos de la acción, y que ayudan a la narración y coherencia de la historia en que se basa el juego, presentan ese estilo inconfundible de los artistas nipones. La aparición de las caras de los personajes en una esquina, cuando intervienen en los distintos diálogos, así como la estructura narrativa de las mismas, resultan perfectamente ajustadas a los cánones del manga. Además, toda la estética posterior implementada en la acción del juego en tiempo real, responde también a ese estilo perseguido. En definitiva, aunque no el primer título inspirado en el modo de hacer japonés, «Oni» sí encuentra y ofrece aquello que busca, en este apartado.

Visión real



Una de las características más llamativas del diseño gráfico en «Oni» es la estructura arquitectónica de sus escenarios. Aunque en un primer momento este apartado llama la atención por una aparente simplicidad en el diseño de los edificios y estructuras, hay que saber que todo lo relacionado con este punto en el juego se basa en proyectos realizados por arquitectos. Así, las estructuras industriales –una constante en todas las fases– y cada pequeño detalle que tenga que ver con el diseño de los escenarios, se ha puesto en escena desde un planteamiento realista. No veremos, pues, en «Oni» ninguna estructura que no posea una base arquitectónica real. De este modo, aunque parezca muy poco recargado o imaginativo, lo cierto es que «Oni» es un juego cuyos diseños son absolutamente realistas. Algo poco habitual y que contrasta con esa aparente falta de detalle que, en la práctica, es justamente al contrario.

Oni: Acción y Precisión

Si por algo destaca «Oni», además de por la acción que desata a lo largo de todo el juego, es porque afronta el combate desde una perspectiva estratégica en muchas ocasiones. Así, es conveniente tener en cuenta ciertos aspectos básicos, que nos ayudarán a avanzar a lo largo de las distintas fases del juego, y que a continuación pasamos a enumerar.

Combos y Llaves

Aunque requieren cierta práctica, las llaves pueden resultar más útiles que los golpes cuando nos enfrentamos a varios enemigos. Al arrojar por los aires a un personaje, éste puede afectar en su caída a otros que tengamos alrededor, así que hay que procurar moverse con agilidad y no darles tiempo a reaccionar y atacarnos.



Vigila tu Energía

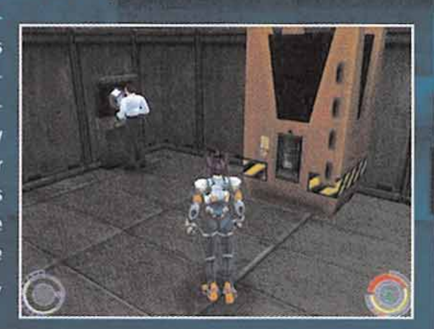
Muchas veces, inmersos en un combate, es posible que nos despistemos y dejamos de vigilar la barra de energía de Konoko.

Hay que tener mucho cuidado con este punto, puesto que en aquellas peleas en que nos enfrentemos a dos o más enemigos, es fácil despistarse, viendo como a las primeras de cambio nuestra protagonista muere con un golpe de lo más tonto. Teniendo en cuenta el hecho de que las partidas sólo se salvan de manera automática, esto puede llevarnos a repetir buena parte de un escenario, cuando nos encontremos casi al final del mismo, aunque eso nos servirá para aprender a desenvolvernos mejor frente a los enemigos.



Protege a los Inocentes

En muchas ocasiones nos encontraremos con civiles que están siendo atacados por el enemigo. Además de que debemos evitar dañar a estos civiles, protegerles y rescatarles de los ataques que sufren nos puede traer recompensas inesperadas. Hay que procurar hablar con ellos, y salvarles de los seguidores de Muro, puesto que nos pueden ayudar, y mucho.



Protégete con todo lo que Puedas

El uso de escudos de energía protectores resulta imprescindible en ciertas ocasiones, bien por el número de enemigos, bien por la potencia de sus armas. En cualquier caso, el escudo no protege totalmente, tan sólo reduce el daño que Konoko recibe, así que hay que saber muy bien cuando se debe usar, para resolver del modo más adecuado cada situación, porque si no podemos llevarnos alguna sorpresa.



Actúa con Sigilo

El enfrentamiento directo con el enemigo, aunque inevitable, no debe afrontarse como primera opción, de manera alocada. En la mayoría de escenarios existen muchos personajes enemigos, la mayoría de los cuales no son localizables a simple vista. Por eso, conviene enfrentarse a los que tengamos más a mano con el mayor sigilo posible, esperando pacientemente a que se sitúen a nuestro alcance, pudiendo escondernos tras las esquinas para cogerles por la espalda, o acercarnos a ellos en silencio. Hay que recordar que muchos de ellos correrán a alertar a sus compañeros o harán saltar las alarmas en cuanto nos localicen, por lo que las acciones quirúrgicas nos ayudarán a evitar problemas posteriores.



Pon en práctica tus Habilidades

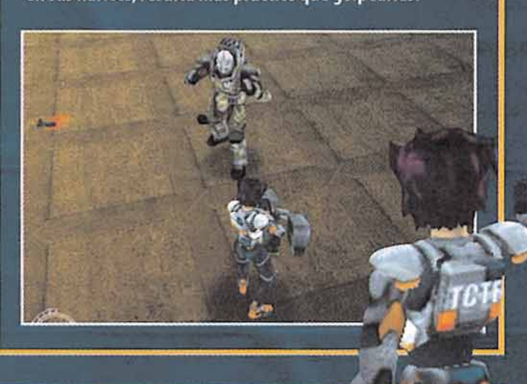
La primera fase de instrucción es vital para el desarrollo de la acción posterior, sobre todo en lo que se refiere a la combinación de movimientos.

En ciertos momentos debemos evitar ser detectados a toda costa, para lo que se deben superar trampas de rayos láser que harían saltar las alarmas. Sólo controlando los tiempos y realizando el movimiento evasivo preciso, podremos superar estas fases.



Emboscada

Una vez hayamos aprendido a controlar el escenario en nuestro beneficio, usando las esquinas para tender emboscadas, hay que practicar el movimiento de desarmar a los enemigos, puesto que nos puede resolver situaciones muy complejas. En ocasiones, es más útil que enfrentarse a ellos directamente, pues los que van armados suelen disparar primero y preguntar después, así que quitarles una pistola en sus narices, resulta más práctico que golpearles.

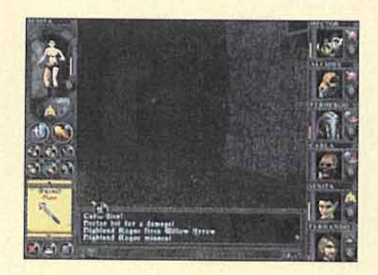


Consulta el Diario

El diario de Konoko registra los objetivos a cumplir, además de informar de combos, movimientos y otros datos de interés. No es tan sólo un apartado decorativo, por lo que la consulta de sus informaciones nos será de mucha ayuda en ciertas ocasiones.

Punto de Mira

Compañía: **HEURISTIC PARK**
En preparación: **PC**
Género: **JDR**



Un mundo de reciente creación pretende abrirse camino entre Enroth y los Reinos Olvidados. Responde al curioso nombre de Gael Serran, y va a dar bastante trabajo a los aventureros ansiosos de nuevos horizontes y de aire fresco. Su creador no es otro que un tal D.W. Bradley, conocido de los aficionados al género por las últimas entregas de la serie de «Wizardry», y ahora trabajando en una casa llamada Heuristic Park. Casi nada.



CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 880 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	95
ADICCIÓN:	70

Excelentes gráficos y movimiento en un escenario lleno de color y ambientación. Desarrollo un poco incómodo y lento en las transiciones entre zonas o al cargar una partida. Buena mezcla de interacción con NPCs, combate y enigmas en el avance.

puntuación total **80**



Wizards And Warriors

Un mundo nuevo

En efecto, Bradley ha pasado los últimos cuatro años construyendo el diseño de un JDR innovador, con el objetivo de, según sus propias palabras, proporcionar al jugador la sensación de encontrarse vivo por un momento en un mundo muy diferente al nuestro. Como vemos, una meta bastante ambiciosa. Para ello, se nos propone, teniendo como escenario Gael Serran, un enfrentamiento con el mal, personificado en el Señor de la Muerte, Cet Ude D'ua Khan.

Durante la aventura hay que recorrer el citado continente, cumpliendo diversas misiones, que nos llevarán a todo tipo de escenarios: cuevas, criptas, ruinas de ciudades abandonadas, castillos, minas, montañas e incluso lo que parece ser una ciudad de sapos. Todo esto se puede apreciar en el espléndido mapa de Gael Serran que acompaña al juego. E invita a pensar en una larga, variada y entretenida aventura.

El punto de partida está la ciudad de Valeia. Junto a ésta, hay otras dos ciudades en Gael Serran, el Puerto de Brinloch Roon e Ishad n'-Ha. En el interior de las ciudades, el sistema es distinto: se muestran sus distintos edificios y basta pulsar sobre uno de ellos para entrar. Normalmente son tiendas, y dentro se podrá comprar o hablar con los propietarios. En las ciudades, pues, no hay movimiento ni combate ni demás acciones propias de la aventura. En cada uno de los extremos existen las puertas que dan acceso al mundo, por así decirlo, en el que tiene lugar la aventura.



De la oscuridad del mal a la luz del camino del bien; todo espera a nuestros héroes en su aventura.

Aquí, la perspectiva es tridimensional de primera persona, con movimiento continuo. Este movimiento es bastante suave y agradable. Como no puede ser menos, el escenario está habitado por seres de diverso pelaje: principalmente enemigos con los que combatir. El

Gael Serran ofrece al aventurero numerosos retos, algunos, como los enigmas, a los que estábamos poco acostumbrados en los últimos tiempos


Los héroes investigan unas ruinas en el bosque, en busca de algo de información.

combate puede ser en tiempo real o por turnos, dejando éste más margen para la estrategia, a cambio de mayor lentitud en el desarrollo. En tiempo real el objetivo es dar el máximo de pulsaciones de ratón por segundo, como siempre. Los personajes, tras cada golpe, tienen un tiempo de recuperación, durante el que no pueden actuar.

Si se opta por el uso de hechizos se tiene un sistema de magia típico, basado en puntos que se gastan al lanzar el hechizo elegido. Dichos puntos, como los de vida, se recuperan con el paso del tiempo. Los puntos de magia son independientes para cada orden, en la misma tradición que «Wizardry».

En cuanto a la interacción con NPCs, que promete ser fundamental en la aventura, tampoco ofrece ningún aspecto innovador. Una vez saludado, el tipo nos contará su "rollo", del que se extraen automáticamente palabras clave sobre las que preguntarle. Dichas palabras se muestran en un recuadro lateral, desde el que


Los protagonistas esperan ansiosos incorporarse al grupo y comenzar de una vez la aventura.


Esta imponente máscara surgida de las llamas del infierno no invita a aventurarse por Gael Serran.

Los personajes podrán confeccionarse a partir de extraños clanes, lo que afectará su actitud y desarrollo


En el diario se recogen completamente todas las conversaciones que se mantienen en el juego.


La cuadrícula representa la mochila de los héroes, que también podrán ponerse ropa y otros enseres.


El pequeño troll no debería ser un gran obstáculo para los poderosos héroes.

se puede ir escogiendo. Los diálogos se van registrando automáticamente en una especie de diario del que disponen los personajes. Otras acciones que se pueden realizar en la aventura son correr, saltar, robar, usar/dar objetos, arrastrarlos o algunas acciones especiales relacionadas con los rasgos y técnicas que domine el personaje. Incluso, si el medio lo permite, se puede nadar y bucear. A todas estas acciones se accede pulsando unos diminutos botones situados en la parte izquierda de la pantalla; algunas se pueden elegir automáticamente al cambiar el cursor de forma en la pantalla de acción, facilitando así ligeramente el desarrollo de la aventura.
Asimismo, hay un minimapa automático que se muestra en un recuadro (el mismo de las palabras clave). En nuestra opinión, es escasamente útil pues es un tamaño muy pequeño. En todo caso, ahí está.
Al inventario se accede pulsando sobre cada personaje, y es la típica cuadrícula en la que disponer objetos. Sin embargo, es también desde esta pantalla desde la que se puede leer el diario antes mencionado, o consultar el automapa con nuestras notas. O sea, que para ver el mapa hay que elegir primero un héroe. Esto es un poco incomodo, ya que no hay ninguna tecla que permita acceder a él directamente; como tampoco parece existir una tecla para cerrar la pantalla de inventario. Son pequeños detalles, pero que colaboran a que el desarrollo del juego no sea tan fluido como cabría desear. Como tampoco lo hace una de esas cosas que se sacan los diseñadores de la manga de vez en cuando. En esta ocasión han tenido la brillante idea de que sólo se pueda cargar una partida previamente salvada desde una ciudad, y de que sólo se pueda salvar estando fuera de ella. Así que si, por ejemplo, te matan a un miembro del grupo y prefieres retomar el juego antes de la muerte, habrás de llevarte al grupo a la ciudad más próxima, o bien conseguir que te maten a los restantes miembros del grupo. Un poco absurdo, a nuestro modo de ver. Esto hay que combinarlo con el largo intervalo de tiempo que lleva cargar para cambiar entre zonas, incluso consumiendo 800 MB de disco duro en la instalación.
Claro que técnicamente el juego es soberbio: los gráficos son muy buenos, el movimiento es rápido en general, los sonidos y la música acompañan perfectamente. La historia promete ser muy interesante y, como mandan los cánones, con desconocimiento casi absoluto de la misma al principio de la aventura. Desde luego, no se puede acusar a esta aventura de centrarse en el combate, como ha pasado con otros éxitos recientes.
En resumen, «Wizards & Warriors» supone un retorno a los aspectos típicos del rol clásico, con enigmas y muchos escenarios, pero beneficiándose de los adelantos tecnológicos para potenciar los aspectos ambientales de estos juegos. Por desgracia, determinados detalles hacen que el desarrollo del juego sea más incomodo de lo deseable, lo que le resta adicción, sin duda.

F.H.G.


Nuestros viajes nos permitirán trabar relación con todo tipo de extraños seres.


La señal indica el camino hacia el cementerio en el desorientador bosque que rodea Valeia.


¿Un esqueleto que aparece de la tierra? Ya hemos llegado al cementerio de Bersault.

La generación de personajes

Empecemos por el principio, que en todo JDR que se precie es la generación de personajes.
El grupo se compone de seis aventureros, que hemos de crear en la posada de la ciudad de partida, Valeia. No son muchas pero sí jugosas las cosas que podemos definir de nuestros héroes.
Primero, la raza o clan, a elegir de entre 10 posibles, desde los convencionales humanos o elfos, a otros más originales como los Oomphazs (especie de elefante) o Whiskahs (felinos, con nombre de comida para gatos). La raza condiciona el valor de los atributos. Como también lo hace el sexo, por cierto: los hombres son más fuertes y las mujeres más flexibles.
También hay que elegir el retrato y el rol básico o profesión del personaje. Luego podrán promocionar a roles de elite.
Hecho esto, se terminan de configurar los atributos básicos de los héroes (fuerza, inteligencia y demás), con lo que toman valor las distintas estadísticas prácticas de cada uno. Finalmente, quedan por elegir las técnicas que conocerá al comienzo, así como sus rasgos peculiares. Hay para elegir unas 25 de las primeras (por ejemplo, relacionadas con el manejo de armas) y más de 50 de los segundos (con nombres tan sugerentes como Guía Ancestral, Ojo del Diablo o Legado Heroico). La diferencia entre unas y otros es que en las primeras se puede mejorar, mientras que los segundos son como dones naturales, virtudes que se poseen sin más.
Tras esto, aún queda que los seres con poderes mágicos elijan los hechizos con que van a comenzar. Pues bien, la variedad de hechizos está a la altura del resto del juego ya que hay más de 100 repartidos en 6 órdenes mágicas que son: Sol, Luna, Espíritu, Enredadera, Piedra y Demonio. Por supuesto, los hechizos disponibles corresponden a distintos niveles de cada una de las órdenes citadas.
Todo este proceso, que puede parecer así descrito algo largo y prolijo, es realmente rápido y cómodo de realizar, lo que resulta sin duda una virtud del programa y un éxito del equipo de desarrollo. La creación de un héroe lleva menos de un minuto. Y tras crear unos cuantos con los que formar nuestro grupo de acción estaremos en condiciones de comenzar la aventura, ahora en serio.



Wizards and Warriors



La cripta se ha iluminado mágicamente al aproximarnos a ella, lo que seguro que no indica nada bueno.

Valeia y sus alrededores

La ciudad en que comienza la aventura es Valeia, situada al sudeste del continente. En concreto, es en su posada donde se alojan los distintos héroes candidatos a unirse al grupo. La estancia en la ciudad no da mucho de sí, como pronto comprobará el grupo, por lo que habrá que salir a dar una vuelta para entretenerse. Pero antes de eso, una mínima referencia a la formación del grupo. El primer aspecto a considerar es su número de miembros. En principio, lo conveniente parece incorporar el máximo, esto es, seis, para tener más manos a la hora de afrontar los combates que nos esperan en las proximidades. Sin embargo, no olvidéis que la experiencia que se va obteniendo se reparte entre los componentes vivos del grupo en cada momento, por lo que tardarán más en acumular la necesaria para subir de nivel que si van menos. Respecto a las profesiones a incorporar, la duda es de qué clases poner a más de uno (si se opta por un grupo de más de cuatro, claro). No se puede prescindir del ladrón, aunque tampoco es necesario tener dos. Por otro lado, los hechizos de ataque de los magos son bastante fuertes incluso en el nivel 1, por lo que contar con varios de ellos puede facilitar enormemente los primeros pasos.
Una vez decididas qué clases vas a incluir, conviene diseñar los héroes con la raza mejor para cada clase: por ejemplo, los Oomphaz o los elfos son buenos magos ya que tienen más inteligencia, a costa de otras cualidades. A la hora de escoger hechizos, sobre todo para los magos, conviene que dispongan de ofensivos: Shock y Burn pueden resultar muy útiles. Y en cuanto a las armas, algo parece necesario comprar en la tienda del pueblo, con los escasos cuartos de que se dispone. No obstante, a poco de salir de la ciudad el grupo se topará con una cuadrilla de Trolls Noli, fácilmente abatibles incluso con puños, que pueden proporcionar armas a precio gratuito. Esto se puede completar con la derrota de algún esqueleto en el cementerio, y podremos ahorrarnos un dinerillo.
Una vez preparado el grupo de héroes, saldrá a su encuentro un tal Gareth, el sabio loco de Valeia, que rápidamente nos pondrá "deberes": hay que ir a la ciudad de Ishad n'Ha. Pero como el camino es difícil, nos recomienda primero encontrar la espada de Malvin en el cementerio, para hallar la cual nos cuenta su visión nocturna. La visita de Valeia se puede completar con una visita al ayuntamiento, donde el alcalde, Sir Elgar, nos propondrá un par de tareas.

LEJOS DEL MUNDANAL RUIDO

El tupido bosque que rodea Valeia tiene algunos pobladores hostiles. Sin embargo, no son especialmente complicados. Hacia el área occidental ya se encuentran enemigos de más entidad, como Highland Rogues, pero de momento no conviene meterse por estos caminos, que conducen al Lago de la Ninfa y más allá, a Ishad n'Ha: hay que centrarse en el área al este de Valeia.
Pues bien, hacia el sur quedan las ruinas de Bersault. ciudad cuya historia desconocemos. La exploración de las ruinas de la misma revela cosas interesantes, como un tesoro tras los restos de una chimenea. Más jugosa es la presencia de Gorthius, miembro del Hidden Circle, con cuatro de sus secuaces; el grupo está en el interior de las ruinas de una casa. Merece la pena charlar con él, pues aportará informaciones diversas y hará un encargo al grupo. Sin embargo, cuando el grupo se aleja de su presencia, algo sucede (no está muy claro qué) y Gorthius fallece traicionado por sus compañeros. Lo más provechoso será recoger los despojos de Gorthius y los demás ladrones.
Hacia el norte de Valeia se llega al cementerio, al que nos ha enviado Gareth, no sin antes encontrarnos con un misterioso viajero con destino a nuestro punto de partida, aparentemente interesado en Gareth. Antes de llegar al cementerio, es bueno explorar un claro que queda a la derecha. En él, habita el simpático Bilbump, antiguo minero Stout, que compartirá información sobre estas minas y el devenir de sus mandatarios Brinbath y Freyedies. Pero más importante es lo que nos tiene que decir sobre la cripta del cementerio y su hermano Rethpian. Al parecer, Bilbump fue enterrador en el cementerio antes de retirarse, y conoce la forma de entrar a la cripta, en cuyo interior habita su hermano. También nos dará un jugoso presente para su pariente. En el cementerio, además de esqueletos que saldrán cada tanto y que no resultarán enemigos complicados si no dejas que se acumulen, encontrarás una pequeña cuesta flanqueada por obeliscos, que conduce a una meseta en la que se vislumbra la cripta. Pero hay que aproximarse con cuidado, que queda una sorpresa. En efecto, al acercarnos dos luces rojas aparecerán en las estatuas de la puerta y ante nuestro pies aparecerá un ser bastante poderoso, un Lord Bone, con capacidad de lanzar letales hechizos así como de invocar esqueletos. La estrategia es clara: enfocarse en él hasta destruirlo, y luego dedicarse a sus invocados. En este combate, los hechizos de los magos serán fundamentales para acabar con la criatura limpiamente.
Una vez eliminado el guardián, sólo queda dirigirse a la cripta y aplicar el consejo dado por Bilbump para abrirla. Su interior guarda tesoros, enigmas y, por supuesto, enemigos: más esqueletos, murciélagos, momias... pero eso ya es otra historia.
Permitidme que os deje aquí y no os acompañe a su lóbrego interior.


Sálvese quien pueda: trolls y murciélagos acosan al grupo, que trata de huir a la desesperada.


El combate es en tiempo real, y hay que golpear sin descanso al enemigo para acabar con él.



Las criaturas de la oscuridad acechan a los protagonistas, que tratan de explorar la cripta, evitando los combates directos, eso sí, en la medida de lo posible.

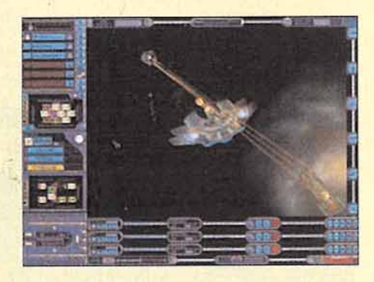

El interior de la cripta hay salas iluminadas, aunque siempre se está mejor a la luz del sol.

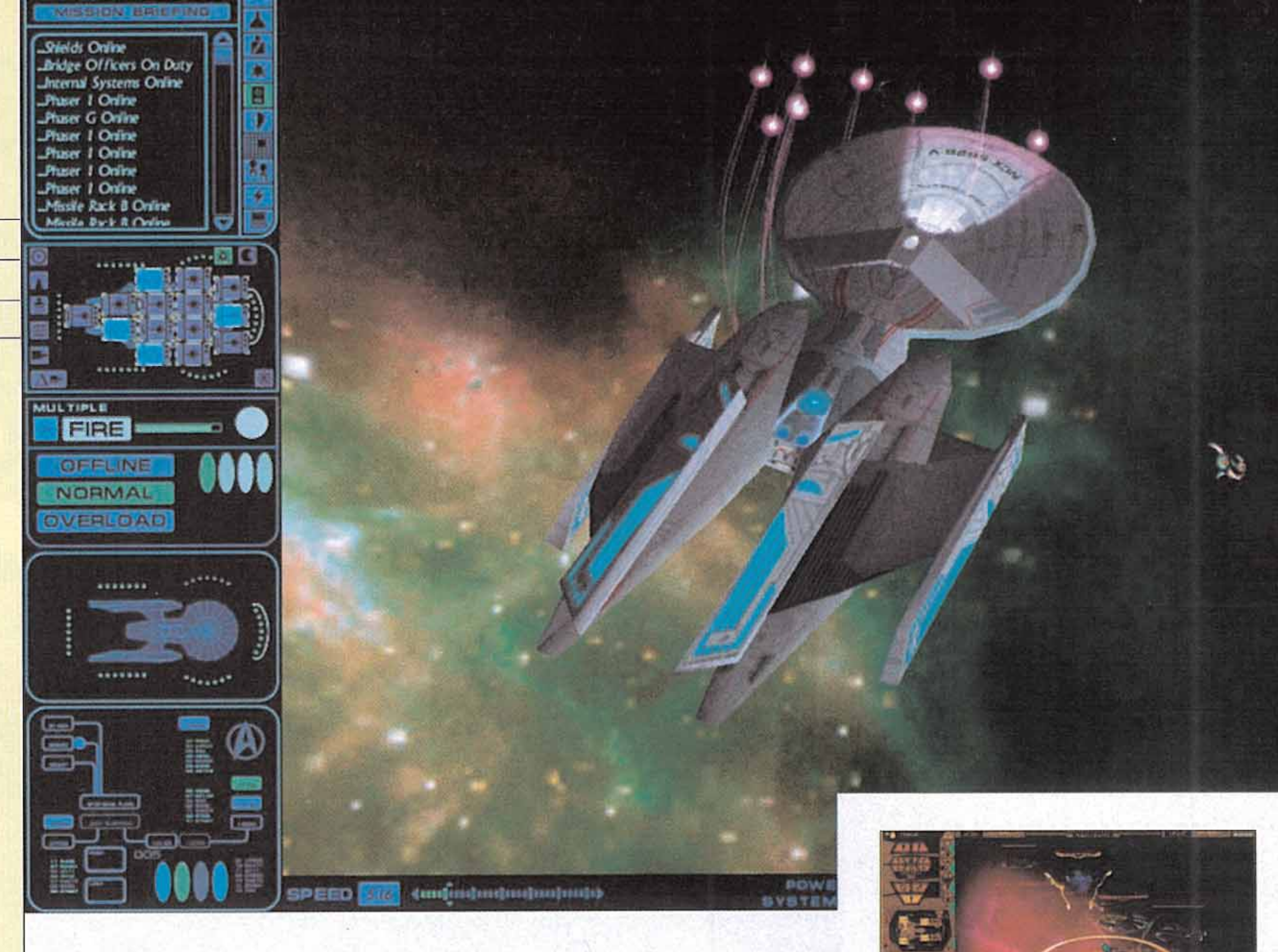

No siempre se puede triunfar. Este es el destino de los héroes cuando pierdan sus combates y mueran.

Punto de Mira

- Compañía: **TALDREN / INTERPLAY**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA ESPACIAL**

«Starfleet Command Volume II» recrea con gran precisión los épicos combates estelares que todos hemos admirado alguna vez en la clásica y legendaria serie de ciencia ficción Star Trek





Starfleet Command Volume II: Empires At War

Para Entendidos

Es posible configurar la cantidad de información acerca de cada nave que aparece en pantalla, lo que aumenta las posibilidades de control.

Los aficionados a la serie de ciencia ficción Star Trek tuvieron el año pasado la oportunidad de disfrutar de lo lindo con «Starfleet Command», un juego de estrategia espacial que recreaba los combates entre las naves de seis razas clásicas en la serie. Pues bien, ahora nos encontramos ante la segunda entrega de la serie que, entre otras novedades, incorpora dos nuevas razas, un modo campaña ampliado y gráficos mejorados. A pesar de todo ello, el juego sigue adoleciendo del mismo problema que el título anterior, y es que es muy poco probable que cualquiera que no sea un seguidor radical de la serie pueda disfrutar con semejante avalancha de términos, datos, y conceptos del universo Star Trek.

Nuestra misión en el juego es controlar una o varias naves espaciales para realizar con ellas las misiones que nos sean encomendadas. Estas misiones pueden ser, por ejemplo, de escolta, de exploración o de patrulla, pero en cualquier caso todas ellas suelen acabar igual, con nuestras naves combatiendo contra las del enemigo dentro de un entorno que aunque es absolutamente tridimensional mantiene a todas las naves dentro del mismo plano. Contando los ocho bandos incluidos (Federación, Klingons, Romulanos, Gorns, Lyran, Hydran y los dos nuevos: Mirak y la Concordia Interestelar) y todas las combinaciones de cascos y armas el juego incluye más de 1 000 naves diferentes de las que cerca de 600 son seleccionables para jugar. Por supuesto, algunas de ellas son tan parecidas que para poder apreciar las diferencias hay que ser un verdadero experto en Star Trek y todo lo que le rodea. Hay que destacar que a pesar de que el juego posee un gran componente táctico también resulta muy importante para lograr el éxito en la perfecta configuración de cada nave antes y durante la batalla. En concreto, cada nave tiene un suministro limitado de energía y parte de nuestra misión es repartirla adecuadamente entre los escudos, los motores y las armas, según las necesidades de cada momento. Este componente logístico es una interesante aportación al género, aunque lo cierto es que no todos los amantes de la estrategia encontrarán divertido tener que poner el modo pausa a cada instante para redistribuir la energía de cada nave.

En el apartado gráfico «Starfleet Command Volume II» es aún mejor que la anterior entrega. Su nuevo motor permite que los diferentes modelos de naves estén reproducidos con todo lujo de detalles. Por otra parte consigue mostrar la acción con suficiente claridad. En cambio, un problema que sí que afecta al juego es la extremada complejidad del interfaz, que encima es diferente para cada una de las razas incluidas.

Parece, en fin, que a pesar de las innegables virtudes de «Starfleet Command Volume II», no se trata del juego más adecuado para el jugador ocasional. Aunque si te sientes capaz de manejar cantidades verdaderamente monstruosas de datos acerca del universo Star Trek y sus naves, entonces encontrarás en este juego un reto a tus conocimientos como fan de la saga.

J.P.V.

En el modo campaña hay un mapa hexagonal de la galaxia sobre el que nos desplazamos para acceder a las diferentes misiones.



Las líneas que rodean las naves indican la fuerza relativa de sus escudos en cada zona de impacto; conviene observar a la procedencia de los disparos.

Procesador: Pentium III 500 MHz • RAM: 64 MB • HD: 550 MB • Tarjeta 3D: No (recomendado Direct 3D) • Multijugador: Sí (Red local, TCP / IP, Internet)

TECNOLOGÍA:	**82**
ADICCIÓN:	**70**

El nuevo motor del juego reproduce las batallas espaciales con precisión espectacular. «Starfleet Command» puede resultar bastante áspero para aquellos que no sean aficionados a Star Trek. La necesidad de configurar todos los detalles de cada nave añade un nuevo enfoque al planteamiento clásico del género.

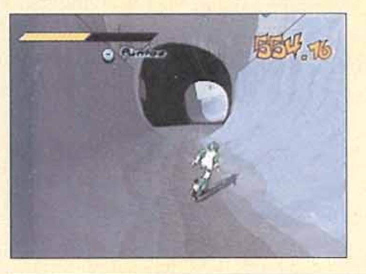
puntuación total **75**

Punto de Mira

- Compañía: **SEGA**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**



Últimamente los diseñadores de software de Sega parecen haber llegado a un estado de gracia. La originalidad de los títulos es patente, pero el verdadero atractivo se encuentra en el concepto de juego y en la forma de llevarlo finalmente a cabo. «Jet Set Radio» es, quizás, el mejor de esta nueva ola.

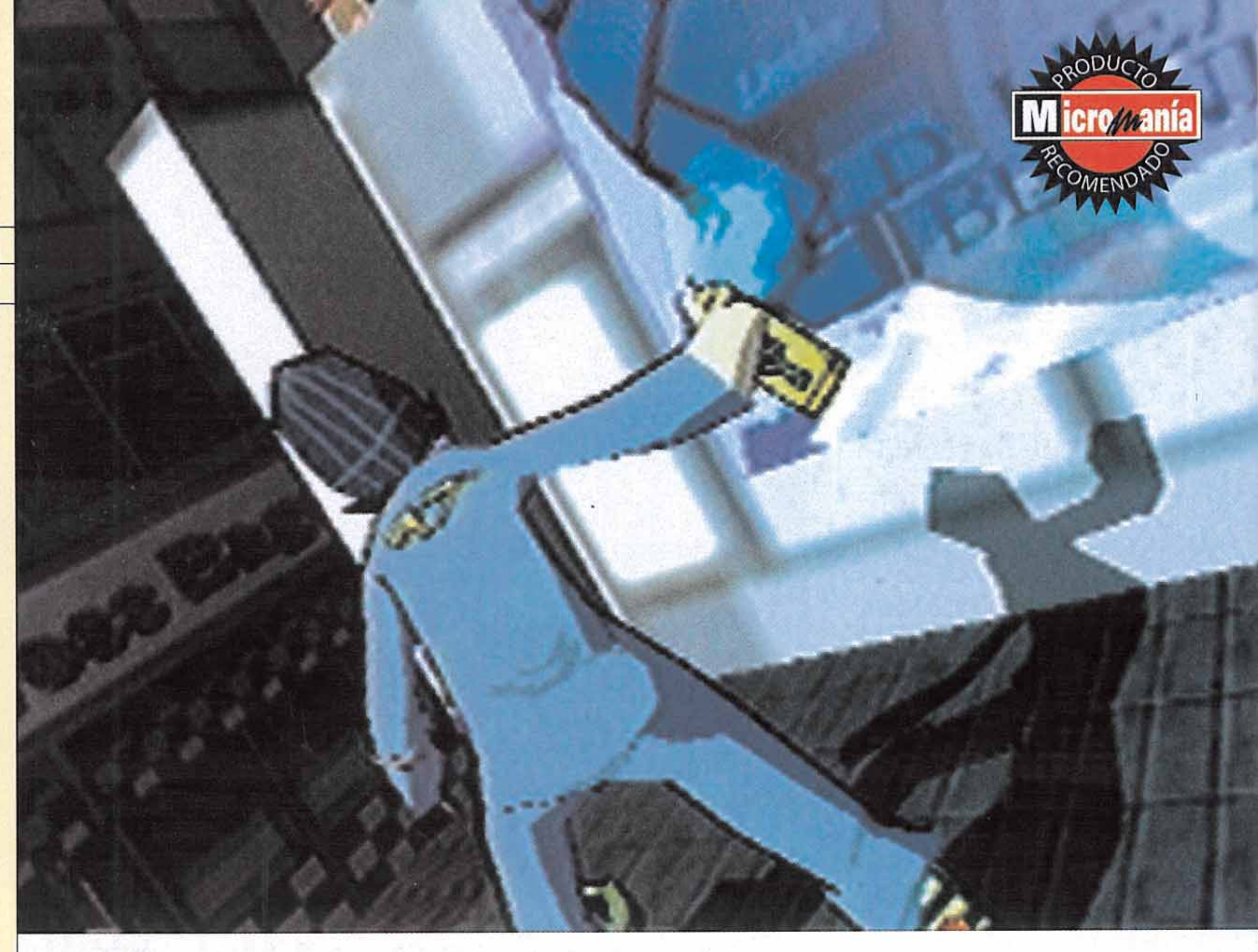


Se recomienda tarjeta de memoria

TECNOLOGÍA:	87
ADICCIÓN:	91

«Jet Set Radio» posee un elevado grado de jugabilidad, es fácil de aprender aunque difícil de dominar pero siempre divertido y variado. La ausencia de toda opción multijugador es lo único que puede echarse de menos y en todo caso el doblaje en sustitución de la traducción de subtítulos. Hay algún fallo mínimo en los modelos de algunos personajes. El diseño de las ciudades es impecable y la banda sonora, que en todo momento pone ritmo a nuestras andanzas por la ciudad, difícilmente podría ser mas acertada.

puntuación total **89**



Jet Set Radio

Nipon Graffiti

Son varios los juegos aparecidos en plataformas en los que la acción giran en torno a la habilidad del jugador con un personaje sobre patines o una tabla de skate o similares, pero, que recordemos, hasta ahora todos compartían un planteamiento englobado más o menos en una competición deportiva. En «Jet Set Radio» la acción viene dada en una definición completamente novedosa. Se trata de magníficos patinadores callejeros repartidos entre bandas que rivalizan por ocupar su espacio en la metrópolis, marcando para ello el territorio con elaborados graffitis. Personajes sin duda "en la onda", que ponen ritmo a sus correrías (por no decir gamberradas) con música funky, rock&roll, hip-hop, punk, rap... mientras intentan evitar que la "poli" se les eche encima. La ciudad de ficción Tokyoto sirve de escenario para la "pacífica" liza entre bandas. El programa nos introduce en el juego a través de un guión de poca o ninguna relevancia en lo que afecta a la acción, pero que resulta una forma acertada de presentar a los nuevos personajes, las bandas y las misiones. La gracia del argumento no está tanto en lo que nos cuenta sino en cómo se cuenta.

CUANTOS MÁS COLEGAS, MEJOR

El narrador es un DJ que se hace llamar Profesor K, quién a través de las ondas de su emisora nos va poniendo al día sobre la actualidad de las pandillas de patinadores en la ciudad, concluyendo sus monólogos, cómo no, con música. La banda sonora de «Jet Set Radio» es uno de los mejores elementos de ambientación del programa, que acompaña a la perfección nuestras piruetas sobre los patines.



Las ciudades están repletas de detalles así como de distintas superficies en las que ejercitarnos.



El arte del graffiti requiere la habilidad de mover el bote con la gracia adecuada y en poco tiempo.

En principio adoptamos el papel de Beat, un patinador relativamente novato que aún tiene que demostrar sus habilidades para atraer a otros colegas con los que formar una banda. Los piques con otros patinadores nos servirán para ampliar la plantilla, y será un método que tendremos que utilizar muchas veces durante el transcurso del juego, aunque en los primeros momentos nos sirve de toma de contacto, casi tutorial, con el que empezamos a vislumbrar las hazañas que en adelante podremos realizar sobre los patines.

«Jet Set Radio» es una de las mejores adquisiciones que puede hacer un usuario de Dreamcast en la actualidad

Después de Beat, todos los miembros que se vayan sumando a los GG, nuestra banda, podrán ser seleccionados para una misión por los distintos barrios de Tokyoto. Resulta una pena la ausencia del modo multijugador, porque los duelos sugieren una buena forma de integrar tal opción. Las misiones consisten en pintar las paredes con graffitis, pero no en cualquier sitio, sino sólo en aquellos que se nos indican, y si es posible machacando los graffitis ya impresos por otras bandas rivales. Claro está que los botes son necesarios para pintar, y nuestros personajes gastan mucha pintura, pero los patines les servirán para llegar a cualquier cornisa, barandilla o capó donde echar mano de los necesarios para nuestra próxima obra. Aparte hay que



El siniestro Profesor K nos dará las últimas novedades acerca de los acontecimientos que marcarán el destino de las bandas y sus enfrentamientos en la ciudad.


La mayor parte del juego la pasaremos intentando acumular el mayor número de botes de pintura.

El apartado gráfico está resuelto de una forma que resulta tan original como atractiva


La policía no tardará en aparecer acordonando la zona y desplegando un buen número de guardias.


Gum es la primera patinadora que se llegará a unir a nuestra banda; después del duelo, claro.


Si se trata de subir cuestas lo mejor es acoplarse al parachoques de un coche y dejarse llevar.

contar con un tiempo limitado para realizar las misiones, la presencia de otros graffiteros de otras bandas y la pegajosa presión policial, cuyos efectivos nos perseguirán incansables con el fin de atizarnos con la porra.

SALTOS, PINTADAS Y PORRAZOS

Una vez hemos creado una banda, situaremos en un garaje nuestra base de operaciones, desde la cual podremos seleccionar para la siguiente misión a cualquier patinador de la banda, diseñar nuestros propios graffitis o conectarnos a Internet para intercambiar nuevas pintadas. Para extender nuestra presencia en la ciudad podremos ir seleccionando diversos barrios dentro del mapa. Hemos comprobado que la curva de aprendizaje está bien trazada, sin darnos cuenta nos veremos haciendo todo tipo de piruetas y grafitis.

El sistema de control es realmente acertado, permitiéndonos interactuar prácticamente con cualquier objeto o superficie representada en la ciudad, paredes, coches, barandillas, bordillos, techos..., siempre con animaciones espectaculares pero convincentes, incluso podemos remolcarnos agarrando los parachoques de los coches que circulan por las calles. La cámara sigue al personaje desde su trayectoria con la posibilidad de centrarla tras la espalda del propio personaje cuando sea necesario orientarse. Esto nos permite realizar cualquier maniobra si necesitamos más precisión, aunque cabe decir que requiere cierta práctica.
Esforzándonos por llegar con nuestros patines a cualquier parte para recoger botes de pintura y acceder a las pintadas de los rivales situadas en zonas menos accesibles, nos daremos cuenta de la solidez del título en su desarrollo puro y duro.

Desde luego, en lo referente a la representación física de los patinadores y del entorno, «Jet Set Radio» no tiene nada que envidiarle a ningún simulador. Hay un detalle que nos llama mucho la atención en la referencia al diseño gráfico del programa. Mientras la ciudad tiene un aspecto muy realista, recreando hasta el último detalle lo que podemos imaginar sobre cómo han de ser las calles de una ciudad japonesa, los personajes se han realizado de una forma mucho más desenfadada. Sin llegar al nivel de extravagancia de «Space Channel 5» los personajes de «Jet Set Radio» hacen gala de un diseño, diríamos, por llamarlo de alguna manera, psicodélico. Están hechos en 3D pero con una apariencia de dibujo animado o de personaje de cómic, lograda gracias a un contorno que les siluetea y al empleo de colores planos. Se pueden observar algunos pequeños fallos de clipping en los modelos de los personajes si se pone mucha atención, pero en realidad casi siempre pasan desapercibidos.
Por lo demás el juego es casi impecable. La velocidad en el ritmo de juego de «Jet Set Radio», su elevada jugabilidad y el atractivo de su estética sugieren muchas horas de diversión. Es, en la actualidad, una de las mejores adquisiciones que pueden hacer los usuarios de Dreamcast. Por su parte Sega nos recuerda antes del comienzo que las pintadas no son una práctica legal... pero, bueno, en la ciudad de Tokyoto es otra historia.

S.T.M.

Calles con olor a pintura



Las calles de Tokyoto tienen, como podréis comprobar, una realización magnífica. El programa está, por lo que hemos visto, exento de fallos en la representación gráfica, pero lo que más atrae es la complejidad de las ciudades con todo tipo de objetos y elementos urbanos y arquitectónicos que no están presentes para decorar sino que participan en el juego. En pocas palabras, apenas hay lugares a los que no podamos llegar con los patines.

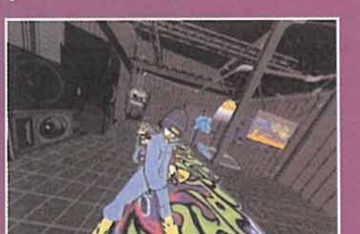
La pared virgen



En el editor podremos dar rienda suelta a nuestra vena artística realizando graffitis. La herramienta con la que contamos para el diseño es todo lo completa que el mando de Dreamcast permite y además pueden realizarse creaciones en diferentes tamaños. La paleta de colores es muy amplia y se pueden lograr algunos efectos cuando menos curiosos. Todo un acierto, que de otra manera no podía obviarse... ¿Cómo podrían haberse olvidado de permitir la creatividad en un programa cuyos personajes son "artistas"? De esta manera cada jugador podrá diseñar el graffiti que defina a su clan en la "guerra de las calles".



Piques y desafíos



Los piques son frecuentes entre dos patinadores rivales, de hecho los duelos son la única manera que tenemos de sumar nuevos y valiosos integrantes para nuestra banda siempre y cuando logremos vencer el duelo. De esta forma iremos descubriendo nuevos personajes de lo más divertido, que a pesar de no estar diferenciados en cuanto a sus habilidades, a la hora de controlarlos dan un toque de variedad al programa que se agradece. Lástima que los duelos no se puedan realizar entre dos jugadores humanos porque esa opción habría elevado considerablemente las posibilidades del juego, sobre todo en su grado de adicción, y también porque ese modo multijugador habría resultado original. Ahora que Dreamcast está en la red, es una pena que no se aprovechen todas las posibilidades.

- Compañía: **SSI**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Para aquellos que no la conozcan, la saga «Panzer General» es una serie de juegos de estrategia por turnos ambientada en la Segunda Guerra Mundial, heredera directa de los juegos de estrategia sobre tablero. Siendo fieles a esta herencia, los juegos de esta serie se han caracterizado siempre por anteponer la jugabilidad al realismo, y este no es una excepción.



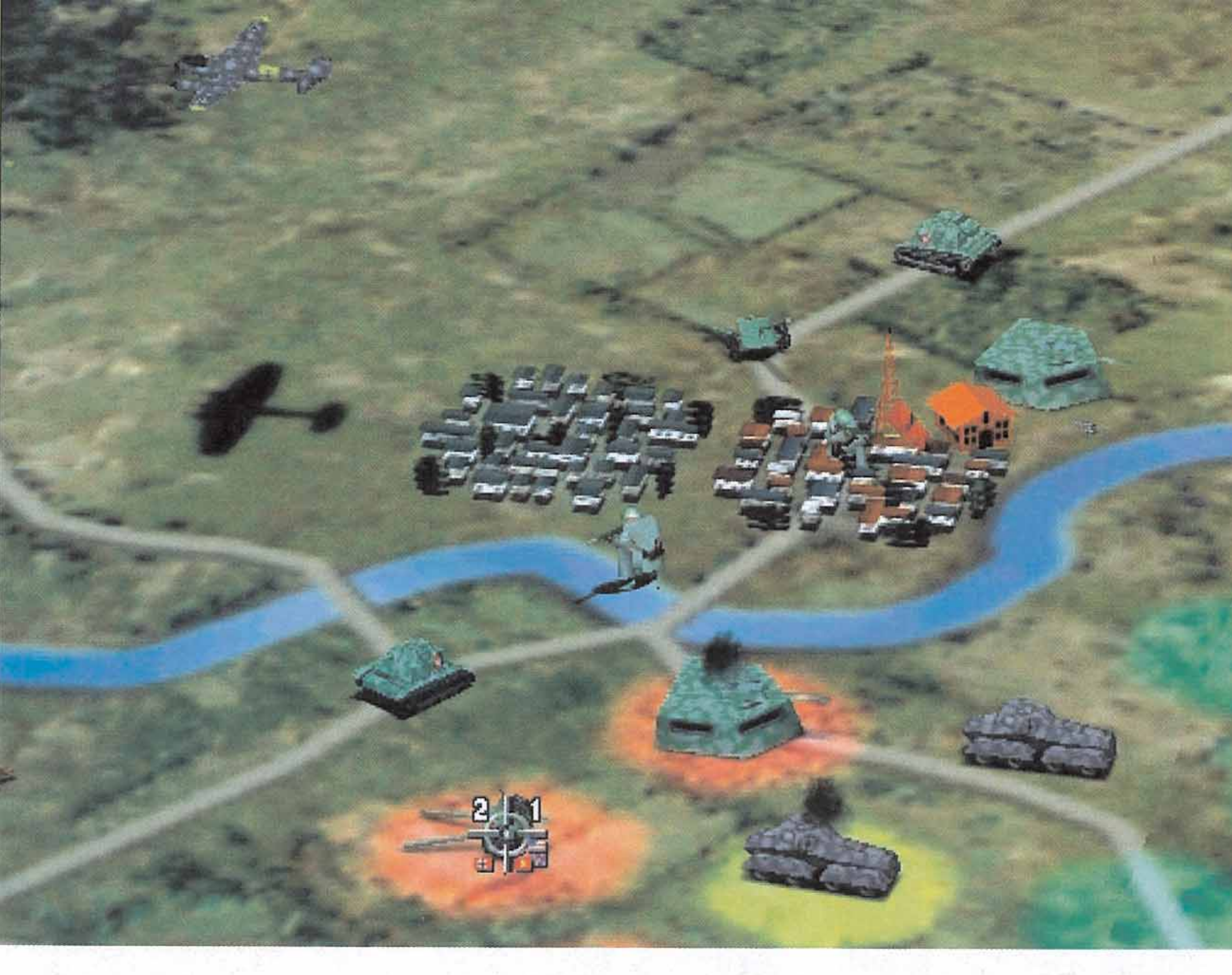
CPU: Pentium II 266 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta aceleradora 3D:** No (recomendada 8 MB) • **Multijugador:** Sí (Internet, TCP/IP)

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	79

El motor gráfico del juego, aunque no es nuevo, posee una gran calidad y añade, literalmente, una nueva dimensión al juego. En realidad no hay demasiadas diferencias de peso con respecto a la anterior entrega de la serie. El nuevo generador de escenarios garantiza que el juego puede ser disfrutado durante mucho tiempo.

puntuación

total **76**



Panzer General III: Scorched Earth

La guerra en el Este

A pesar de su que su título pueda inducir a error, «Panzer General III: Scorched Earth» es en realidad la cuarta entrega de esta longeva serie de estrategia por turnos. Pero el caso es que la denominación del juego no es del todo incorrecta ya que «Scorched Earth» posee el mismo motor gráfico, el mismo sistema de juego y prácticamente el mismo interfaz que el no muy lejano «Panzer General 3D Assault», así que en la práctica nos encontramos ante una expansión, más que ante un juego totalmente nuevo.

VOLVIENDO LA VISTA ATRÁS

Por lo que se refiere al sistema de juego, una vez más nuestra misión es ponernos al mando de un ejército formado por unidades de artillería, infantería, aviación y, por supuesto, los blindados que dan título al juego. La acción se desarrolla por turnos, de tal modo que en primer lugar nosotros movemos y atacamos con todas nuestras unidades hasta agotar los puntos de movimiento disponibles, y luego el control pasa a los demás bandos de manera sucesiva. Los movimientos se producen sobre un mapa dividido en celdas hexagonales, a imitación de los tableros de los juegos de estrategia en los que se suelen basar los videojuegos de estrategia militar por turnos. Aunque este sistema resulta bastante anticuado y de hecho ha sido prácticamente abandonado en favor de juegos de estrategia en tiempo real, hay que reconocer que la posibilidad de poder pensar detalladamente cada movimiento permite desarrollar estrategias mucho más elaboradas de lo habitual en otros juegos en los que no puedes perder ni un segundo mientras mueves tu ratón a toda prisa por la pantalla. En cuanto a nuestro objetivo, en la mayor parte de las misiones consistirá en capturar y/o defender una serie de puntos estratégicos, por lo general ciudades. Merece la pena destacar también que «Scorched Earth» utiliza de nuevo el elaborado sistema de líderes que se usó por primera vez en la anterior entrega del juego.

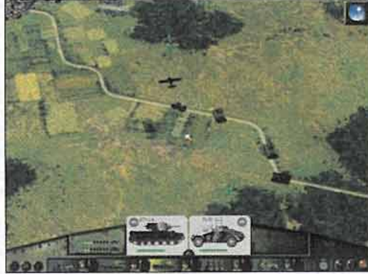


El generador de escenarios es una de las novedades más destacadas y atractivas del juego.

La cantidad de unidades diferentes incluidas en el juego es realmente abrumadora



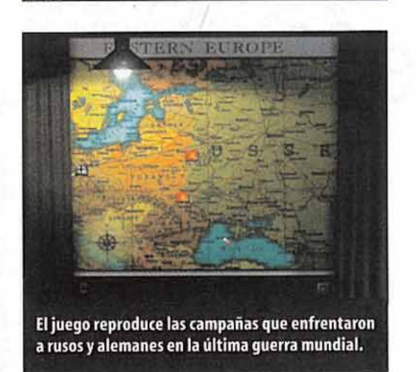
La nieve tiene un gran efecto sobre el movimiento de las unidades, que se ve drásticamente reducido salvo si éste se lleva a cabo utilizando la carretera.





Suele ocultarse, pero se puede ver la distribución de las celdas que forman el teatro de operaciones.

«Scorched Earth» te ofrece la posibilidad de reproducir los enfrentamientos entre alemanes y soviéticos durante la Segunda guerra Mundial



El juego reproduce las campañas que enfrentaron a rusos y alemanes en la última guerra mundial.



¿RESISTE ESTALINGRADO?

La principal novedad del juego es que en esta ocasión la acción se traslada hasta el frente oriental europeo de la Segunda Guerra Mundial, reproduciendo el épico enfrentamiento entre la Unión Soviética y Alemania. En total se incluyen cuatro campañas, dos por cada bando, que reproducen los momentos más importantes de este capítulo de la guerra, centrándose especialmente en el asedio de Estalingrado por parte de los alemanes y en la captura de Berlín por parte de los soviéticos. El ejército rojo no aparecía en el juego anterior, por lo que otra de las novedades es la enorme cantidad de unidades nuevas que ha habido que introducir para reproducir las fuerzas de este bando.

En cuanto al sistema de campañas, hay que destacar que por primera vez éstas presentan una estructura en árbol, de manera que cada misión completada abre más de una misión en la que continuar jugando.

Además de las campañas «Scorched Earth» incluye también una generosa cantidad de escenarios predefinidos y, lo que es más importante, un generador de escenarios aleatorios. Esta característica, que había sido muy demandada por todos los aficionados a la serie, permite crear de forma muy sencilla una infinita cantidad de misiones sin tener que hacer otra cosa que elegir un mapa y definir una serie de parámetros, como la cantidad de tropas por cada bando, los niveles de dificultad o la duración de la misión. Es cierto que lo ideal hubiera sido un editor de niveles que permitiera la creación de mapas sin ningún tipo de limitación, pero ante su ausencia este generador de escenarios es sin duda una alternativa muy interesante y aumenta enormemente la vida útil del juego.

Si hacemos un poco de historia podemos recordar que «Panzer General 3D Assault» supuso un cambio radical con respecto a la segunda entrega de la serie porque introdujo por primera vez un motor gráfico 3D en una serie que se caracterizaba precisamente por sus gráficos en dos dimensiones. Como ya se ha mencionado, «Scorched Earth» utiliza este mismo motor gráfico sobre el que no se han hecho apenas modificaciones. Básicamente, el juego utiliza unidades tridimensionales prerrenderizadas sobre escenarios 2D. Aunque la calidad de los mapas usados como fondo deja bastante que desear, el detalle de estas unidades en cambio es bastante elevado y aunque no es fácil identificar una unidad a simple vista esto hay que achacarlo más a la impresionante abundancia de unidades diferentes, que a cualquier fallo de representación. Al tratarse de un juego por turnos el esfuerzo que se le exige al motor gráfico es mínimo, pero aun así hay ciertas características que merece la pena destacar, como las animaciones de las unidades durante los ataques o la introducción de fenómenos meteorológicos, como nieve, lluvia o niebla, que realmente tienen efecto sobre las condiciones de visibilidad o sobre el movimiento de las unidades. Además también se puede girar la cámara con casi total libertad así como acercarla o alejarla, lo que facilita mucho la visualización de la acción.

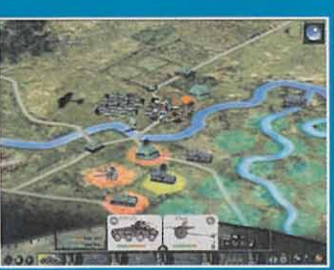
EN RESUMIDAS CUENTAS

Aunque es cierto que «Panzer General III: Scorched Earth» requiere una gran cantidad de esfuerzo por parte del jugador ocasional para llegar a dominar todos los matices de su complicado sistema de juego y de su elevado número de unidades, y que en realidad no hay demasiadas diferencias entre esta y la anterior entrega de la serie, también hay que decir que se trata de un juego muy completo y detallado que ofrece suficientes opciones como para tenerte enganchado durante meses y que además, permite a los aficionados a la serie acceder a unos escenarios y unidades totalmente nuevos. Si buscas una alternativa a la estrategia en tiempo real, y si crees en el sistema de turnos, este juego es una opción que deberías considerar.

J.P.V.

Cuestión de Liderazgo





Uno de los cambios más interesantes que introdujo en la saga «Panzer General» la tercera entrega de la serie fue el sistema de asignar oficiales a las diferentes unidades. Hasta ese juego las unidades acumulaban puntos de experiencia al final de cada misión y así mejoraban sus habilidades y características. Con el nuevo sistema comienzas la campaña con un conjunto de oficiales que se va incrementando de manera periódica de modo que al principio de cada misión tienes que asignar uno de ellos a cada una de tus unidades. Todos los oficiales pueden dirigir a todas las unidades, pero cada uno está especialmente entrenado para controlar a un tipo concreto de unidad, ya sea aviación, infantería, etc. Dependiendo de lo bien que completes las misiones, tus oficiales ganarán puntos de liderazgo que les permitirán mejorar las características de la unidad bajo su control. Para añadir un factor extra de estrategia al juego, entre misión y misión podrás asignar a tus oficiales más experimentados a las unidades que consideres más importantes en cada momento, potenciando, por ejemplo, las unidades más poderosas o reforzando las más débiles.

- Compañía: **DATA BECKER**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



El género de estrategia en tiempo real, que iniciara «Dune 2», se ha convertido al final en un monstruo que todo lo devora y lo asimila, aunque sin perder su buena salud cuando hablamos de las ventas. Después de fremen, orcos, protoss, y hasta romanos, le ha llegado el turno al viejo oeste con «America. No peace beyond the line!».



CPU: Pentium II 266 MHz (recomendado 450 Mhz) • **RAM:** 64 MB (recomendado 128 MB) • **HD:** 460 MB • **Tarjeta 3D:** No (compatible con DirectX7) • **Multijugador:** Sí (hasta 8 jugadores en red)

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	58

El juego es una réplica de «Age of Empires», aunque no alcanza a la saga de Microsoft en calidad ni en jugabilidad. Las cuatro civilizaciones son realmente distintas, tanto en su desarrollo como en el aspecto de sus edificios y unidades. No permite jugar en Internet, sólo se observa la posibilidad de multijugador en red local y hasta 8 jugadores a la vez.

puntuación total **60**



America No Peace Beyond The Line!

Duelo al sol

El género de la estrategia en tiempo real ha sabido combinar magistralmente dos elementos fundamentales a la hora de hablar de la adicción en un juego de ordenador. Por un lado, ofrece la posibilidad de ir desarrollando una estructura económica y social, cada vez más compleja, en la que controlamos los recursos y la inversión de esos recursos, heredada directamente de juegos como «Sim City». Y por otro, recoge la tradición de los war games clásicos, aunque aquí tendremos que crear de cero toda una maquinaria de guerra con la que derrotar a nuestro enemigo, en combates animados y en tiempo real. Es decir, en este tipo de juegos hay que construir y destruir. Y ese es el secreto de su éxito.

El tiempo ha demostrado que sobre esta estructura se puede poner casi cualquier cosa. Desde un juego más o menos histórico («Age of Empires»), hasta uno futurista («Dune 2», «Starcraft») o fantástico-medieval («Warcraft»). La prueba de que, al menos comercialmente, el género sigue funcionando, es la cantidad de títulos que aparecen todos los años. Sus detractores dicen que no es estrategia, que no es gestión, que son todos iguales... pero los rankings de ventas dejan bien claras las preferencias de los aficionados. Las compañías que afianzaron este tipo de juegos (Blizzard, Westwood) preparan los próximos lanzamientos de sus clásicos en un entorno 3D, buscando una salida desesperada al género, pero ¿será suficiente para revitalizarlo después de tantos títulos iguales?



Un grupo de cañones americanos intenta destruir un fuerte mexicano y parece que la cosa no va mal.



Los edificios de los desperados, son, con mucho, los más feos de todo el juego.

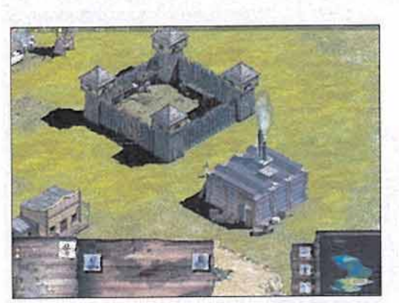
> Las cuatro civilizaciones están bien diferenciadas en sus características y bien compensadas en su capacidad bélica

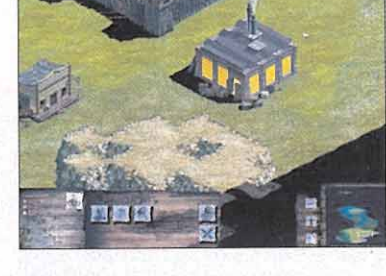
«AMERICA» VS «AGE OF EMPIRES»

«America. No peace beyond the line!» es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en lo que se conoce como el Oeste Americano (entre 1820 y 1890). Disponemos de cuatro civilizaciones con cuatro campañas distintas: los indios (8 misiones), los mexicanos (6 misiones), los desperados (6 misiones) y los americanos (6 misiones). En las campañas se recogen algunos acontecimientos históricos, como la toma de El Álamo o la batalla de Little Bighorn) en los que se ven involucrados personajes legendarios, como Billy el niño, el general Custer, o Caballo Loco. El programa también ofrece la posibilidad de jugar partidas independientes, tanto contra la máquina como contra otros jugadores humanos que estén conectados a nuestro ordenador mediante red local.



Un campamento indio con su orgulloso jefe a caballo. Cada bando en el juego tiene un "líder", que no sólo es un valioso combatiente, sino que además aumenta la moral de las tropas cuando las dirige personalmente.









Los indios asaltan un pueblo fortificado de colonos americanos, que nada pueden hacer para evitarlo.



Los indios cazarán búfalos para conseguir carne fresca, aunque también podrán sembrar.

Lo primero que llama la atención en este juego son sus profundas similitudes con uno de los clásicos del género, la saga «Age of Empires». El aspecto gráfico de «America», el interfaz y la mecánica son prácticamente réplicas exactas del programa de Microsoft. Parece como si los programadores no se hubieran conformado con recurrir a todos los tópicos de un género comercial, sino que también hubieran buscado referencias en uno de sus máximos representantes, para asegurar el éxito de su juego. Bien, puestos a imitar no está mal del todo tratar de imitar lo bueno. El problema de esto es que cuando no se alcanza el nivel del original, las carencias de la réplica se ven aumentadas de forma escandalosa. «América» no alcanza el nivel gráfico de detalle y de diseño artístico de «Age of Empires», ni tampoco le iguala en las animaciones de los combates ni en el movimiento de las unidades, y ni mucho menos en la IA ni en el desarrollo de las civilizaciones, con las cuatro edades, las maravillas, todas las unidades marítimas y terrestres y, por qué no decirlo, la posibilidad de jugar en internet.

EL VALOR DEL DESARROLLO

En cualquier caso el programa también tiene sus virtudes. En lugar de los recursos habituales (comida, oro, madera y piedra), en «America» hay tres básicos (madera, oro y comida) y dos producidos (caballos y armas de fuego). Todas las civilizaciones pueden conseguir los básicos (con mayor o menor fortuna) y también pueden criar caballos, pero las armas de fuego son otro cantar. Indios y desperados (que son una especie de civilización hecha con todos los bandidos del oeste) tienen que robarlas, ya que carecen de los conocimientos y las infraestructuras para producirlas por su cuenta. Esto significa que sus unidades, para compensar, tendrán muy desarrolladas habilidades como el camuflaje o el saqueo de edificios. Así,



Los fuertes, como el de la imagen, son como los castillos de «AoE» y resulta difícil destruirlos.

> El juego imita descaradamente el interfaz y el apartado gráfico de «Age of Empires», y también algunos aspectos de su mecánica de juego

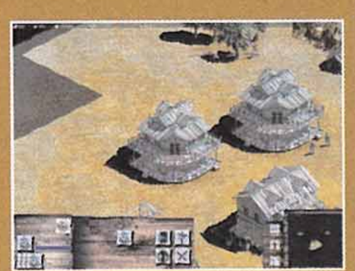
mientras los "civilizados" tienen muchas más posibilidades de producir, por ejemplo, comida, y de fortificarse, los indios, por poner un ejemplo, gozan de una movilidad, casi total, de sus bases. De esta forma, en el juego aparecen dos bandos enfrentados en sus características (cada uno con dos representantes): los más tecnológicos, con la polvora, y los menos desarrollados, con habilidades "especiales". Y en este sentido, hay que decir que las cuatro civilizaciones aparecen bien compensadas y diferenciadas, ya que cada una de ellas tiene sus propios edificios y unidades, totalmente diferentes en todos los aspectos (incluido el sonoro, con sus voces características), a las de las otras. En el juego también se contemplan opciones muy de agradecer, como la posibilidad de agrupar las unidades en formaciones (cuña, pelotón...), o de que realicen distintas misiones (escoltar, seguir...) con distintas actitudes (agresiva, pasiva...). Las unidades también cuentan con experiencia, que incrementa su poder en la batalla, y con moral, que aumenta cuando el jefe está cerca.

En resumen, estamos ante un juego que recoge todo lo habitual en el género, mostrándose peligrosamente cercano a «Age of Empires», que interesará a los seguidores más fieles del género, por su ambientación en el Oeste y sus cuatro civilizaciones bien diferenciadas y por estar completamente traducido y doblado al castellano. Pero no nos engañemos: «America. No peace beyond the line!» no sorprenderá a nadie por su originalidad ni por su factura, que sin ser mala tampoco resulta plenamente satisfactoria. Uno más de la interminable lista de lanzamientos de juegos de estrategia en tiempo real, ¿quién le dará el golpe definitivo a la gallina de los huevos de oro?

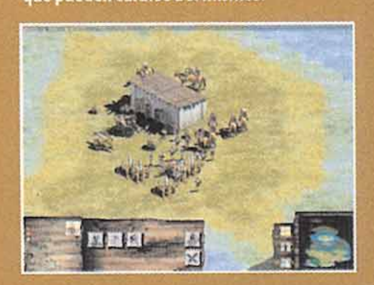
L.E.C.

Indios, Vaqueros y...





Además de los indios y los colonos norteamericanos, en el juego podremos controlar a otras dos civilizaciones: la mexicana y los desperados, algo así como los bandidos de toda la vida, que en el juego tienen su propio árbol tecnológico y sus propias unidades (aunque resulte un poco extraño ver a un pistolero cortando árboles). Los americanos y mexicanos se caracterizan por tener una economía más autárquica (granjas, ganadería, bancos que aumentan el valor del oro de las minas) y una mayor potencia bélica (capacidad de fabricar armas de fuego, artillería, muros). Los indios y los desperados gozan, por su parte, de una movilidad mayor, y aunque no fabrican, por ejemplo, armas de fuego, tienen habilidades especiales de camuflaje y saqueo. Las cuatro civilizaciones parecen estar bien compensadas a la hora de entrar en combate, aunque es evidente que cada una exige una estrategia particular. Los mexicanos, por ejemplo, son perfectos si se pretende crear un campamento fuerte, ya que tienen las estructuras más resistentes. Para la guerra de guerrillas, lo ideal son los indios, que pueden mover su campamento y que pueden curarse a sí mismos.





Punto de Mira

- Compañía: **SUPER X STUDIOS**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Hasta la fecha hablar de estrategia espacial 3D en tiempo real casi era hablar de la serie «Homeworld», pero eso ahora se ha acabado con la llegada de «Far Gate», que sin suponer una revolución entra en escena con paso firme, avalado por una enorme variedad en las naves disponibles, un impresionante apartado gráfico y una jugabilidad compleja, pero accesible.



CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 390 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct3D 4 MB) • **Multijugador:** Sí (Internet, IPX, módem, serie)

TECNOLOGÍA:	91
ADICCIÓN:	85

Las abundantes diferencias existentes entre las tres razas multiplican la diversión ofrecida, así como las posibilidades de juego. El jugador ocasional puede encontrar el sistema de control confuso e incluso frustrante. La potencia gráfica del juego es muy elevada, tanto por el detalle alcanzado en las naves como por la calidad de los efectos luminosos.

puntuación total **86**





Todos los elementos de los distintos escenarios han sido representados de forma espectacular.

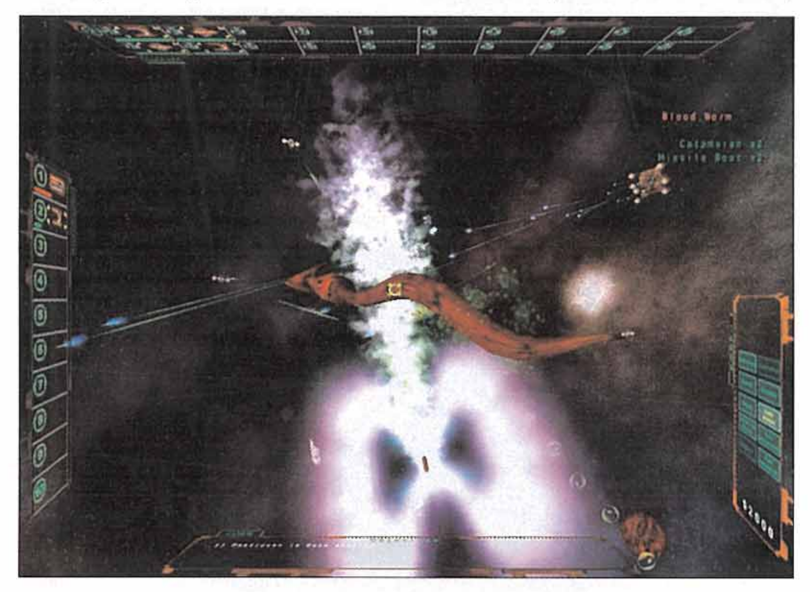
Las formaciones resultan muy útiles a la hora de coordinar ataques muy numerosos.



Far Gate

Estrategia en el espacio real

«Far Gate» es uno de esos juegos engañosos que tienen mucho más que ofrecer de lo que uno se imagina al primer vistazo. Y es que la primera vez que uno posa la vista sobre este juego es muy difícil pensar en otra cosa que no sea en sus evidentes similitudes con los títulos de la serie «Homeworld». Al fin y al cabo ambos son juegos de estrategia espacial 3D en tiempo real o, por explicarlo en términos más sencillos, en ambos nuestra misión es producir una fuerza de naves espaciales de combate y utilizarla para combatir contra las naves del enemigo dentro de un entorno gráfico absolutamente libre en el que podemos desplazarnos sin limitaciones. Sin embargo, en cuanto se dedica un mínimo de tiempo a jugar con él empieza a hacerse patente que también posee un buen número de méritos propios que lo convierten en una alternativa muy interesante dentro de un subgénero que, al menos por el momento, no está tan saturado como el resto de derivados de la estrategia en tiempo real. El juego cuenta con una única campaña en su modo individual,



Tanto las estrellas como los planetas presentan un asombroso acabado gráfico

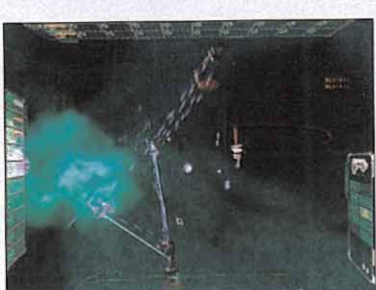
pero ésta es suficientemente larga como para justificar su adquisición. Nuestro papel será el de Jacob Viscero, un antiguo contrabandista polizón a bordo de una flota colonizadora que ha viajado hasta la estrella Proxima Centauri porque una sonda espacial había revelado la existencia de un planeta habitable en ese sistema. Sin embargo cuando, tras un viaje de 15 años, la flota llega a su destino, no sólo resulta que el planeta en cuestión no es habitable, sino que todo el viaje se trata de un misterioso complot del ejército para poder explorar un portal estelar que comunica esa estrella con el otro extremo de la galaxia. Tras la desaparición a través del portal de todas las naves militares que acompañan a la


En nuestras bases podremos construir estructuras defensivas, como torretas o lanzamisiles.


Las tres razas del juego contribuyen a aumentar el atractivo de este título.


Una escuadrilla de cazas ataca y elimina a una de las naves enemigas.


Los humanos cuentan con una nave de transporte que ataca mediante el desembarco de marines espaciales. Una acción realmente espectacular, como puede apreciarse en la imagen.



Las utilización de las tres dimensiones no cambia demasiado los conceptos habituales de la estrategia en tiempo real

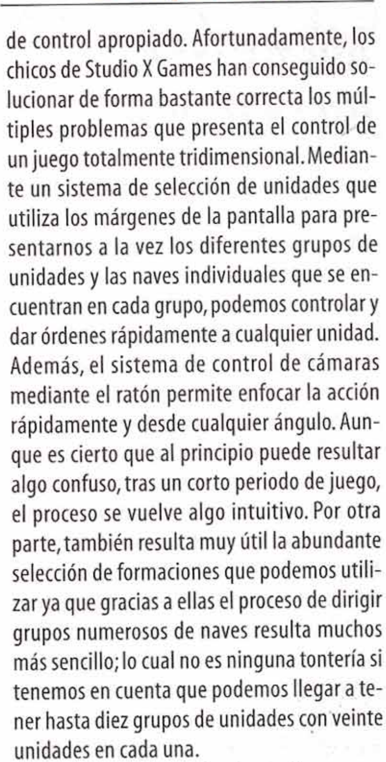
flota, el descubrimiento más sorprendente llega con la aparición de una raza alienígena que comienza a atacar indiscriminadamente a los colonos. Así las cosas, nuestra misión será construir una fuerza defensiva prácticamente a partir de cero para poder enfrentarnos a los alienígenas mientras viajamos de estrella en estrella para volver al Sistema Solar y acabar con los responsables del engaño.

TRES ERAN TRES

En total la campaña se compone de 16 misiones divididas en tres capítulos a lo largo de los cuales podremos controlar a tres razas diferentes (la humana y dos razas alienígenas). Una de las características más interesantes del juego es, precisamente, la gran diferencia existente entre estas tres razas. Además de los humanos, también intervendrán el juego los Nue-Guyen y los Entrodii. Los primeros son una raza de aspecto y características insectoides, que no posee naves espaciales como tales; en cambio, sus bases son criaderos en los que crecen gigantescos organismos vivos que poseen la facultad de desplazarse por el espacio y atacar a sus enemigos escupiendo ácido, llamas o aplastándolos con fuertes tentáculos. Los Entrodii, por su parte, son una extraña raza de cuyos organismos poseen una estructura casi cristalina. Además sus naves poseen una sorprendente habilidad para manipular la energía, por lo que sus armas más habituales son los rayos de largo o corto alcance. Entre las tres razas el juego incluye 75 tipos de naves diferentes y, aunque evidentemente hay algunos tipos de unidades cuyas características son comunes en los tres bandos, como las recolectoras o las exploradoras, muchas de las unidades poseen características exclusivas. Así, por ejemplo, los Entrodii poseen una nave capaz de generar escudos que protegen a sus compañeras, o los Nue-Guyen cuentan con una criatura con la habilidad de lanzar ondas gravitatorias que ralentizan los movimientos de sus enemigos. Afortunadamente, a pesar de esta variedad entre las razas, éstas se encuentran suficientemente equilibradas de forma que ninguna de ellas tiene una ventaja clara sobre las otras, lo que es fundamental para el funcionamiento de cualquier juego de estrategia que se precie. Otro de los puntos fuertes del juego es la sorprendente potencia de su motor gráfico 3D que es capaz de renderizar en tiempo real una cantidad realmente elevada de objetos sin experimentar ningún tipo de ralentización. Además el detalle en estos objetos, tanto en las naves como en los cuerpos estelares, como estrellas, planetas o asteroides, es muy elevado, lo que combinado con un uso más que correcto de las texturas dan lugar a un espectáculo deslumbrante. Para redondear el cuadro, los efectos luminosos son muy buenos, de manera que los abundantes disparos y explosiones resultan espectaculares.

CONTROL PRECISO

Pero de muy poco o nada servirían el elaborado argumento y los estupendos gráficos de «Far Gate» si el juego no poseyera un sistema de control apropiado. Afortunadamente, los chicos de Studio X Games han conseguido solucionar de forma bastante correcta los múltiples problemas que presenta el control de un juego totalmente tridimensional. Mediante un sistema de selección de unidades que utiliza los márgenes de la pantalla para presentarnos a la vez los diferentes grupos de unidades y las naves individuales que se encuentran en cada grupo, podemos controlar y dar órdenes rápidamente a cualquier unidad. Además, el sistema de control de cámaras mediante el ratón permite enfocar la acción rápidamente y desde cualquier ángulo. Aunque es cierto que al principio puede resultar algo confuso, tras un corto periodo de juego, el proceso se vuelve algo intuitivo. Por otra parte, también resulta muy útil la abundante selección de formaciones que podemos utilizar ya que gracias a ellas el proceso de dirigir grupos numerosos de naves resulta muchos más sencillo; lo cual no es ninguna tontería si tenemos en cuenta que podemos llegar a tener hasta diez grupos de unidades con veinte unidades en cada una.

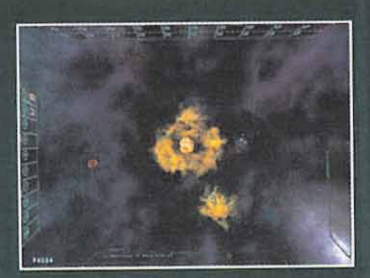


Si a esta lista de virtudes le añadimos unos efectos sonoros de desacostumbrada calidad, un modo multijugador en el que pueden participar hasta seis jugadores y un completo editor de niveles, parece fácil ver que tenemos entre manos un juego con muchísimas posibilidades que dejará muy satisfechos a todos aquellos que sepan ver más allá de su parecido a la serie «Homeworld».

J.P.V.

Y sin embargo se mueve

La gran capacidad del motor de «Far Gate» le permite concederse la "frivolidad" de que todos los planetas del sistema solar de cada misión se muevan en tiempo real. Además de añadir considerables dosis de realismo y originalidad al juego, la principal consecuencia de este fenómeno es que nuestras fuerzas se desplazarán por el sistema siguiendo a nuestra base que a su vez girará alrededor del sol junto a lo asteroides de los que extrae los recursos. Así, puede darse el caso de que tras un par de horas de juego comprobemos sorprendidos como la base enemiga, que al principio de la partida estaba en el extremo opuesto del sistema, se encuentra peligrosamente cerca de la nuestra, y todas sus naves con ella...

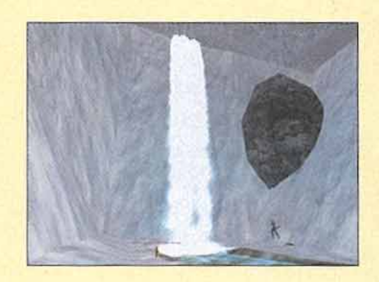


Una del espacio

Como es habitual en muchos juegos de estrategia, la campaña de «Far Gate» se desarrolla siguiendo un elaborado argumento, bastante complejo, que ya quisieran para sí muchas videoaventuras. Para desarrollarlo utiliza abundantes secuencias de vídeo realizadas con el propio motor del juego repletas de largos diálogos. Lógicamente, el motor del juego no está pensado para reproducir figuras humanas, así que los personajes que intervienen en un diálogo aparecen representados por un pequeño dibujo. Para que os hagáis una idea de las dimensiones de la historia de este juego baste decir que engloba un total de 57 personajes diferentes.



- Compañía: **VERANT**
- Disponible: **PC**
- Género: **JDR**



Un grupo de aventureros procedentes de los más dispares lugares de Norrath, Qeynos, Halas y Freeport, zarparon a la aventura acompañados de la bella pricesa elfa "Firiona Vie" hacia el nuevo y helado continente llamado "Velious". No sabían que Veeshan les estaba observando desde los picos más altos de las frías tierras...

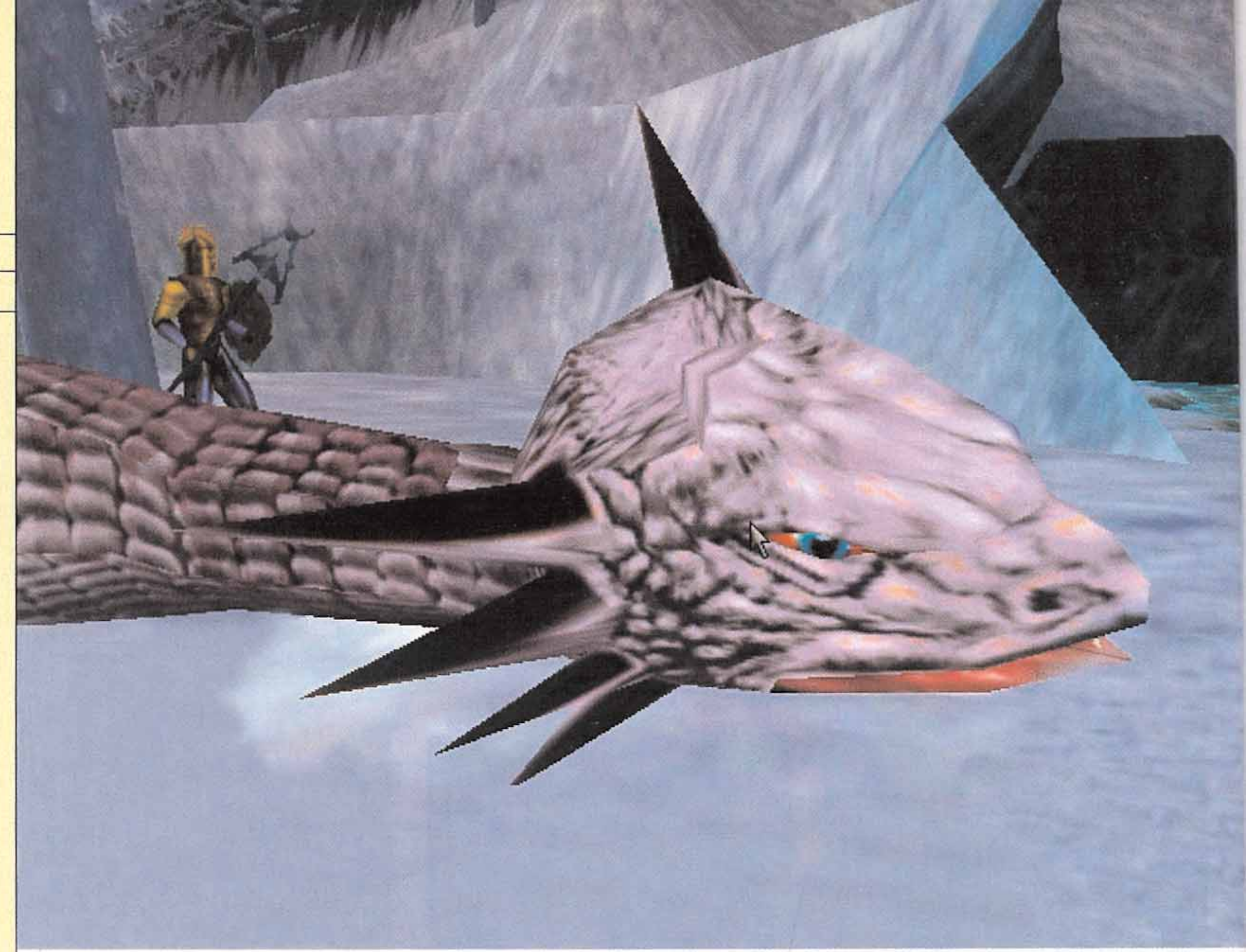


CPU: Pentium 200 MHz (con conexión a Internet) • RAM: 64MB • HD: 250 MB, más «EverQuest» original • Tarjeta 3D: Sí (Glide o Direct3D) • Multijugador: Sí, Internet

TECNOLOGÍA:	90
ADICCIÓN:	95

Realmente muy adictivo y puede enganchar más aún a los jugadores habituales de «EverQuest». Añade un 20 por ciento más de territorio a explorar, haciendo de Norrath el mundo virtual más grande existente en la actualidad. Quizás es "más de lo mismo", aunque el que sólo pueda explorarse con un mínimo de nivel 35 supone un desafio.

puntuación total **92**



Everquest: The Scars Of Velious

Aventuras en la nieve

Cuenta la leyenda que fueron los misteriosos enanos de Kaladim los que descubrieron el helado continente de Velious. Lo que no se esperaban era encontrarse dicho continente repleto de gigantes y dragones. Así que tuvieron que permanecer escondidos en unas cuevas "Crystal Caves" durante generaciones, y llegaron a cavar un enorme entramado de túneles en el interior de una montaña helada, detrás de una maravillosa cascada. Cuando tuvieron listos los túneles, las nuevas generaciones de enanos ya se habían adaptado a las extremas condiciones ambientales y presentaban una piel casi blanquecina, fría y muy dura, aunque por lo demás eran exactamente iguales a sus primos lejanos de Kaladim, incluso en su simpatía y amabilidad. Ahora, los enfrentamientos entre los enanos y los gigantes son casi continuos...

Verant ha dado otro paso al frente con la nueva expansión «The Scars of Velious» para el famoso juego de rol online «EverQuest». Como ya sucedió con «The Ruins of Kunark», la expansión consiste principalmente en un nuevo continente, helado, esta vez, en el cual tendremos que llevar a cabo infinidad de nuevas quest, recorrer mundo, conseguir preciados objetos, y sobre todo matar a nuevos e impresionantes enemigos.

Las mejoras que Verant ha puesto en marcha con la nueva expansión son bastante impresionantes. Para empezar, la sensación de "estar ahí", es, ahora, sencillamente genial. Nada más bajar del impresionante barco en el nuevo puerto de Velious, se escuchan todo tipo de sonidos de ambiente, viento del norte, el mar agitado que choca contra las rocas, que proporcinan una profunda sensación de realismo. El juego aprovecha al cien por cien las extensiones EAX (Environmental Audio), por lo que quien tenga un equipo de altavoces cuadrafónicos gozará de una calidad de sonido impresionante. Lo mismo pasa con los gráficos, con las nuevas texturas de mayor tamaño y colorido, así como el mayor número de polígonos utilizados, que hacen que pasear por las frías tierras sea todo un placer.



Los españoles ya hemos llegado a Velious, y aquí se puede comprobar con esta foto que se hicieron.



Un precioso amanecer en el misterioso continente helado de Velious.

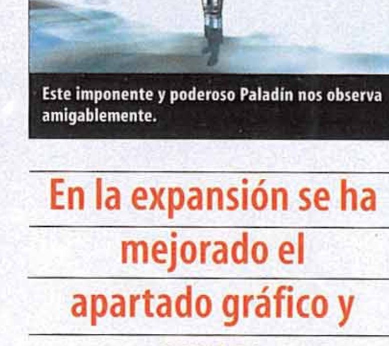
> **«Scars of Velious» ofrece 18 nuevas zonas para explorar, y hace de Norrath el mundo virtual más grande de todos los que existen en la actualidad**

Otras grandes novedades visuales han sido la implementación de nuevas armaduras, armas y escudos con nuevo "look", a cada cual más impresionante. Por ejemplo una misma armadura no se verá igual si se la pone un humano, o si se la pone un enano, ya que cada raza tiene su propia apariencia para cada armadura nueva.

En lo que respecta a la jugabilidad de esta expansión, decir que «Velious» engancha desde el principio. La cantidad de nuevas "quests" es enorme. Explorar en su totalidad el vasto territorio se nos antoja una tarea que ocuparía mucho mucho tiempo. Y si a eso añadimos los miles de nuevos objetos, armas, armaduras, hechizos nuevos para las clases mágicas, disciplinas melee nuevas y enemigos realmente impresionantes, podremos afirmar que ningún fan



Este valeroso ladrón nos muestra una de las nuevas armaduras de Velious, mientras se pone el sol en las frías llanuras del continente helado.



Este imponente y poderoso Paladín nos observa amigablemente.

En la expansión se ha mejorado el apartado gráfico y sonoro de la saga notablemente



Un amenazador elfo oscuro nos mira fijamente en un campamento orco.



Este reptil es un ejemplo de la fauna salvaje que se puede encontrar en Velious.



Un gigante nos mira y está dudando si aplastarnos contra el suelo o capturarnos para la cena.

de «Everquest» podrá sentirse decepcionado con esta nueva expansión.

Un aspecto que hay que tener en cuenta, es que «Scars of Velious» es una expansión únicamente para jugadores que ya tengan un personaje en, por lo menos, nivel 35. A menos nivel se puede acceder, pero es muerte casi segura.

Al igual que en el resto de continentes de Norrath, en Velious es siempre recomendable ir acompañado de otros jugadores, ya que los enemigos de Velious son bastante más agresivos que sus hermanos de Kunark, aun siendo algunos de menor nivel.

En Velious se deberán aprender, si no se han aprendido ya, todas las técnicas de orientación posibles (Sense Heading) o usar una brújula. También saber utilizar el comando "Loc" es algo indispensable para no perderse. El motivo es que las explanadas nevadas son tan grandes, que perderse es algo casi obligatorio si no se conocen las técnicas de orientación. Además, al ser territorio ártico, las tormentas de nieve están a la orden del día, reduciendo nuestro campo de visión a 10 metros. Un rumor falso que hay que aclarar, y que se extendió mucho por la comunidad «EverQuest» española antes de que saliera la expansión, era que, habría una nueva raza para elegir: los enanos de las nieves. Pues bien, ese rumor es falso. En «Scars of Velious» no hay ninguna nueva raza ni clase para elegir, es más, no existe ninguna ciudad de inicio para empezar un nuevo personaje, por tanto no hay zonas para "newbies" (novatos), cosa que confirma que sea un continente únicamente para niveles 35+, aunque se pueda ir a nivel 30 sin, relativamente, muchos problemas, por lo menos en las zonas iniciales.

Más allá de "Kael Drakkal", la ciudad de los gigantes, se encuentran las zonas para niveles 50+, cuya dificultad es muy extrema, y recuperar los cuerpos en caso de muerte se convierte casi en una misión imposible. Esas zonas están únicamente recomendadas para grupos de jugadores expertos, adentrarse solo y sin precauciones en una de estas zonas significa muerte segura.

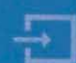
La zona continua a la ciudad de los gigantes es "Wakening Lands", un impresionante bosque repleto de detalles (aquí el "frame rate" baja considerablemente). Es, sencillamente, la zona natural más cuidada de todas, aunque adentrarse por el camino erróneo significará morir de la forma más rápida posible; un dragón nivel 63 acabará con cualquier jugador que se acerque por su territorio, y lo hará en cuestión de segundos, sin dar tiempo a una posible huida. Es algo que hay que verlo para comprenderlo en su totalidad.

Una de las principales características de «EverQuest» es el aire de misterio que los programadores le ponen al juego. Nunca desvelan absolutamente nada sobre las zonas nuevas que implementan, dejan que sea el usuario final el que se vaya de exploración, encuentre cosas, y las exponga en las miles de páginas referentes a «EverQuest» en Internet. En este caso, «Scars of Velious», nos presenta una nueva aventura por cada nueva zona a la que accedemos. Por fortuna (o desgracia según se mire) existen decenas de páginas en Internet con mapas perfectamente ilustrados sobre todas las zonas. Simplemente hay que bajárselos, imprimirlos y ya está el problema resuelto; aunque como nota anecdótica, señalar que existen jugadores que se pierden por los vastos terrenos, aunque tengan un mapa delante.

Verant ha hecho un buen trabajo, y se nota que ha puesto verdadero mimo en el diseño de algunas zonas. Infinidad de bellos parajes nevados donde vivir verdaderas aventuras trepidantes junto a tus compañeros de juego. Una ampliación que no debe faltarle a ningún seguidor de «EverQuest».

Y para el futuro..., de momento ya se oyen rumores de «EverQuest 2»... pero, recién publicada esta expansión, pensamos que todavía queda mucho para que aparezca la secuela de «EQ».

L.V.F.

Nuevas zonas 

Iceland Ocean: Aquí nos dejará el inmenso barco de los gnomos cuando viajemos desde Antonica. Es una zona formada por 3 islas pequeñas, con un campamento de gnolls, anillo druida para venir mediante teletransportación, y un impresionante puente sobre el océano que nos llevará a la siguiente zona.

Eastern Wastes: La primera gran explanada nevada de la zona. Aquí encontraremos todo tipo de fauna salvaje. En esta zona haremos nuestra primera toma de contacto con los principales enemigos, los gigantes de escarcha.

The Great Divide: Otra vasta explanada de tierra nevada, con un precioso riachuelo con una cascada. Destaca la caverna de los Wurms, unos grandes dragones fieros que defienden su territorio de todo aquel aventurero que se atreve a entrar. Desde esta zona accederemos a la primera ciudad, Thurgadin.

Thurgadin: La ciudad de los misteriosos enanos de las nieves. Todas las clases y razas son bienvenidas en esta ciudad.

Icewell Keep: La zona del castillo, propiedad y hogar del Rey de Thurgadin.

Velketor Labyrinth: Una mazmorra situada dentro de una montaña, aún está apenas sin explorar por lo que se desconocen sus peligros. Es muy fácil perderse ahí dentro y no salir vivo.

Cristal Cavern: Cuenta la leyenda que fue el lugar donde los enanos se refugiaron de los gigantes nada más descubrir Velious. Ahora que ya tienen su propia ciUdad, estas cuevas han sido infestadas de todo tipo de bestias extrañas.

Kael Drakkal: La ciudad de los enemigos, los gigantes de escarcha. Es muy peligrosa si te adentras sin precauciones ya que puedes morir en lo más profundo.

Wakening Lands: El bosque más impresionante y más bonito que jamás se ha visto en «EverQuest», y por qué no decirlo, también el más peligroso. Por esta zona se pasea un dragón llamado Wuoshi, es lvl 62 y no dudará en devoraros si os acercáis por su territorio.

Skyshrine: Una mazmorra bastante desconocida, poblada de seres de hielo.

Cobalt Scar: Otra gran explanada de tierra, sólo para lvls 55+. Zona muy peligrosa.

Tower of Frozen Shadows: Una tétrica torre formada por 9 plantas, para cada planta se necesita una llave mágica.

Dragon Necrópolis: Mazmorra muy peligrosa de alto nivel, repleta de dragones seguidores del gran dragón Veeshan.

Siren's Grotto: Una peligrosa gruta submarina, repleta de enemigos acuáticos de todo tipo.

Temple of Veeshan: Aquí es donde vive la familia de inmensos dragones que adoran a Veeshan, Dios de los Dragones. Dicen que Veeshan puede estar en esta zona.

Plane of Grobb: Uno de los nuevos planos alternos, en este plano vive la Diosa Tunare, defensora de la naturaleza. Aquí los Rangers y Druidas son bienvenidos.

Plane of Mischief: El otro plano alterno, hogar del Dios Bristlebane; Rey de los ladrones. Esta zona destaca por su misteriosa forma, habitaciones invertidas, escaleras en los techos...

Punto de Mira

- Compañía: **ID SOFTWARE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



Está de vuelta la más sangrienta de todas las batallas. Los más brutales guerreros se enfrentarán a vida o muerte en una arena plagada de trampas mortales. Prepara todas tus armas, coordina a tu equipo y disponte a arrasar a tus rivales. Aquí no hay piedad ni se da cuartel al equipo contrario. Sólo uno debe quedar en pie. ¿Estás listo para la nueva carnicería?

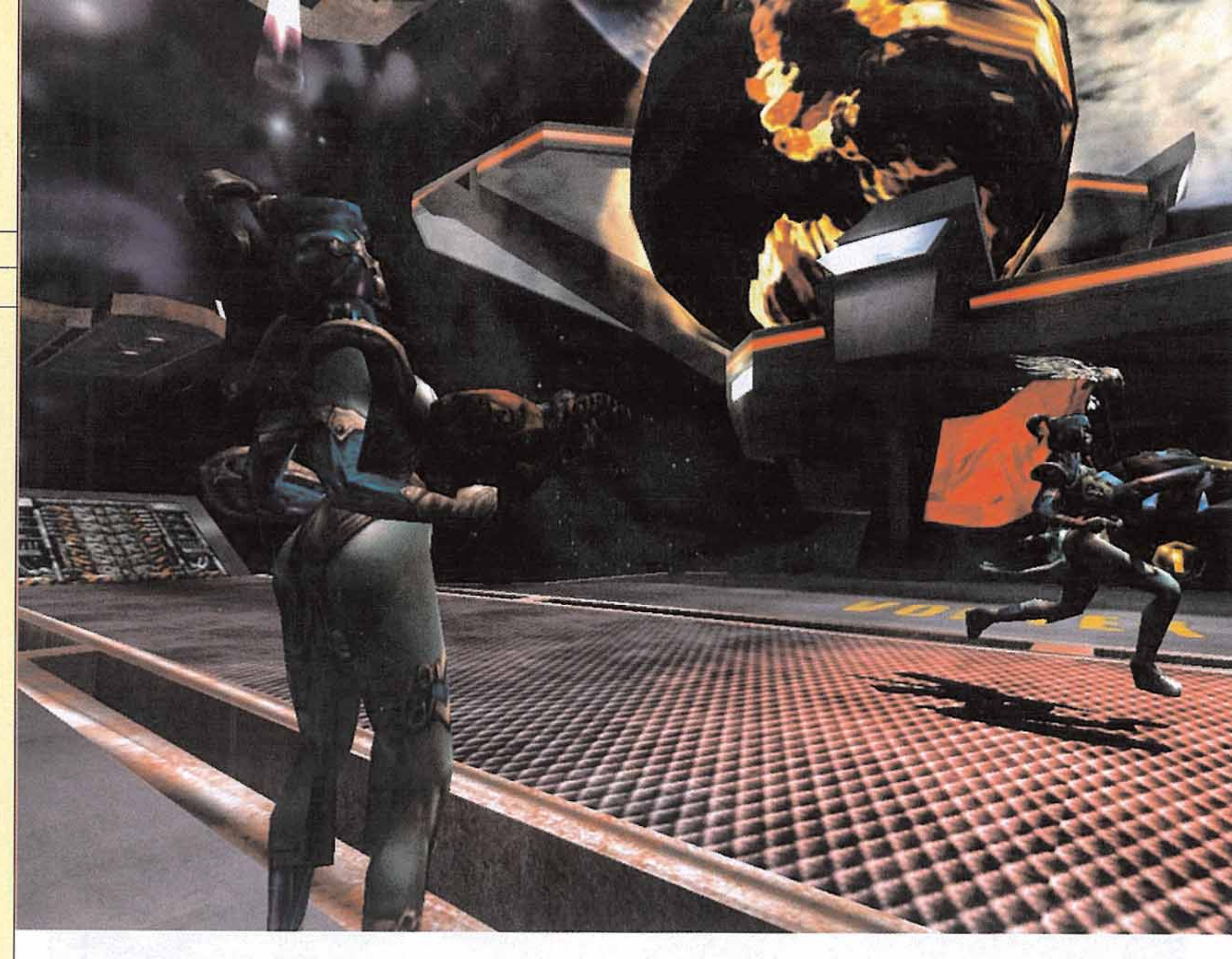


CPU: Pentium II 300 MHz • RAM: 64MB • HD: 500 MB • Tarjeta 3D: Sí (16 MB, Open GL) • Multijugador: Sí, (Internet, TCP/IP, LAN, IPX)

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	85

«Team Arena» sigue ofreciendo todas las constantes que han hecho famosa a esta serie. La originalidad es su punto débil, ya que el juego no ofrece nada nuevo. La variedad de las opciones es escasa y no ofrece lo que se esperaba de él.

puntuación total **75**



Quake III: Team Arena

¿La batalla decisiva?

Las explosiones suenan en la lejanía. Corres por un extenso pasillo escoltado por dos miembros de tu equipo fuertemente armados. En tu poder se halla la bandera enemiga y tu misión es llevarla hasta tu base.
Oyes disparos detrás tuyo, esta vez mucho más cercanos. Parece que alguien os sigue los talones para daros caza. Acaricias el gatillo de tu ametralladora mientras aceleras el ritmo. El final del pasillo se acerca y la luz del exterior te deslumbra. Tus hombres comienzan a disparar a la retaguardia. Queda poco tiempo antes de que os atrapen y la única esperanza es llegar con vida hasta vuestra base. No paras de correr, es mejor no mirar atrás. Alcanzas el final del pasillo y atraviesas la puerta hacia otra habitación. Al entrar, vislumbras una bandera de color azul que indica el emplazamiento exacto de vuestra base. Lamentablemente, el implacable Predicator os estaba esperando. Y antes de que puedas reaccionar, ves como aprieta el gatillo de su lanzamisiles y estallas en mil pedazos sanguinolentos.

«Team Arena» mejora algunos aspectos pero apenas aporta variedad al juego



En esta ocasión podremos disponer de tres nuevas armas destructoras, como la eficaz chaingun.

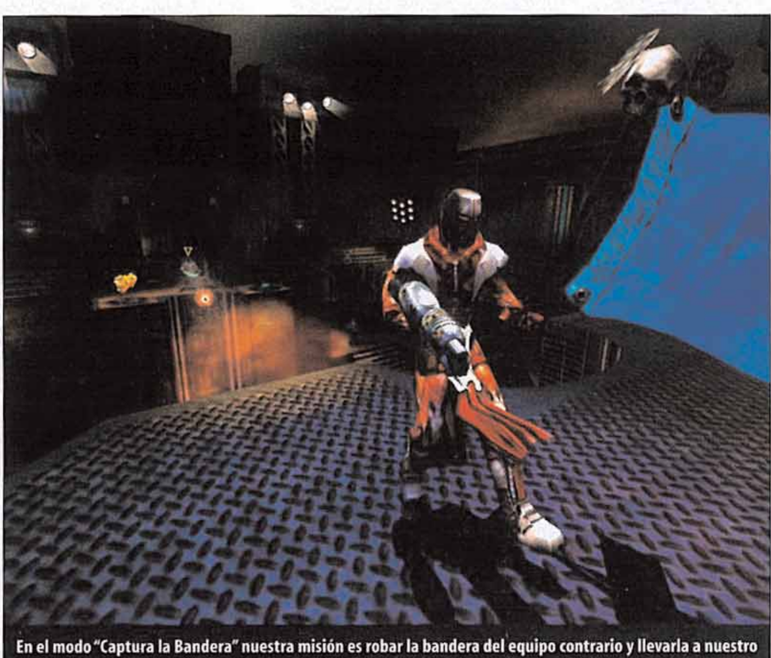


Tenemos que confiar en los miembros de nuestro equipo. Podemos dirigirlos con órdenes clave.

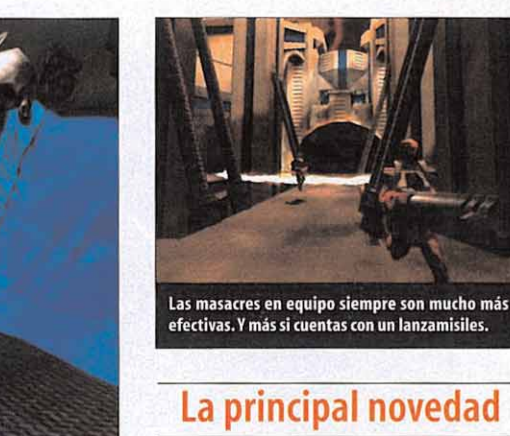
Este párrafo resume la esencia del juego de acción en primera persona más frenético, laureado y adictivo de todos los tiempos. Si no conoces «Quake» es que has estado hibernando en el polo sur durante cinco años o que has pasado todo este tiempo encerrado en un convento de clausura. Miles de fanáticos podrían hablarte del juego, de todas sus versiones y revisiones; de los millones de skins diferentes que puedes encontrar para tu personaje en internet; de los mods; del amplio arsenal de que dispones para tus cacerías; en definitiva, de cientos de noches en vela y tardes lluviosas enganchados al teclado y al ratón, compartiendo buenos ratos con los amigos.

JUEGO COOPERATIVO

Porque «Quake III Arena» planteó nuevas y estimulantes novedades respecto a las dos primeras entregas de la saga. A diferencia de las dos primeras partes del juego –que contemplaban únicamente el modo para un único jugador–, «Quake III Arena» fue concebido como un frenético arcade multijugador en el que jugadores humanos de todo el mundo pudieran competir entre sí. Si «Quake» ya resultaba un juego entretenido, «Quake III» demostró el escalofriante nivel de adicción que podía alcanzar la jugabilidad del programa. La aceptación



En el modo "Captura la Bandera" nuestra misión es robar la bandera del equipo contrario y llevarla a nuestro campamento base. Una misión que no siempre resultará sencilla.



Las masacres en equipo siempre son mucho más efectivas. Y más si cuentas con un lanzamisiles.

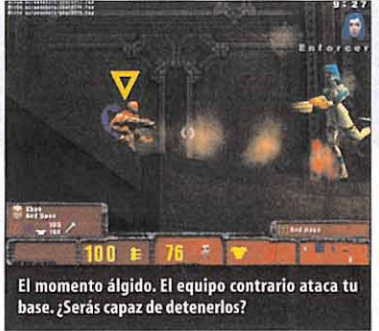
La principal novedad es la presentación de modos de juego basados en la coordinación de equipos



Cara a cara con tu enemigo. Una imagen difícil de ver ya que, dentro de un segundo, estarás muerto.



La sangre y las vísceras estarán más presentes que nunca, empapando incluso el escenario.





El momento álgido. El equipo contrario ataca tu base. ¿Serás capaz de detenerlos?

entre los aficionados fue tal que surgieron clubes de jugadores con numerosos parches y mejoras gratuitas que añadir al programa a través de internet.

Como no podía ser de otra forma –siguiendo una estrategia muy similar a la utilizada por Eidos respecto de su serie «Tomb Raider»– Id Software ha decidido seguir exprimiendo la gallina de los huevos de oro.

Dispuestos a ofrecer una expansión oficial para su programa estrella, lanzan al mercado «Quake III: Team Arena». Pero no nos llevemos a engaño, porque esta no es una expansión tal cual, sino más bien una mejora de determinados aspectos del programa original.

Como ya sabréis los jugadores avezados en «Quake III Arena», el juego para un jugador se reduce poco más que a un entrenamiento. En este modo, combatiremos contra duros adversarios controlados por ordenador conocidos como bots. No obstante, estos bots siguen ciertos patrones de comportamiento que les hace, hasta cierto punto, predecibles. Ahora bien, si nosotros elegíamos el modo multiplayer, combatiríamos no ya con bots sino con adversarios humanos. Ahí radicaba toda la fuerza de la propuesta ofrecida por «Quake III Arena», en la cooperación entre jugadores humanos, que combatían para un divertimento mutuo.

Y ahí es donde quieren hacer hincapié los chicos de Id con «Quake III: Team Arena». En la cooperación entre diferentes combatientes. En «Team Arena» los jugadores se agrupan en torno a cinco clanes o alianzas de gladiadores: Pagans, Crusaders, Strogg, Intruders y The Fallen. En cada clan pueden convivir cinco individuos de diferentes especies, ya sean humanos, zombies, B' Rakku o Aidami.

En función del clan al que pertenezcan, tendrán actitudes más ofensivas o defensivas. Esto permite adoptar diferentes estrategias, coordinadas entre todos los miembros del equipo. El uso de órdenes clave se hace esencial para poder asegurar nuestro campamento o hacernos escoltar por un par de hombres mientras intentamos robar la bandera de nuestro enemigo.

ESCASAS MEJORAS

«Team Arena» mejora también algunos aspectos del programa original. La principal mejora es la presentación de nuevos modos de juego. Al ya conocido "captura la bandera" se unen ahora el modo "Captura una bandera", "Overload" y el cruento modo "Harvester". En "Captura una bandera", tu equipo necesita recoger una bandera blanca situada en el centro de la arena y llevarla hasta la base de la bandera enemiga; "Overload" supone la destrucción del obelisco enemigo situado junto a su bandera. Por último, "Harvester" consiste en recolectar las calaveras que dejan todos los personajes cuando mueren y transportarlas hasta la b ase enemiga.

Las demás mejoras están encaminadas a mejorar la jugabilidad del programa, ofreciendo un interfaz mejorado, nuevos mapas, tres nuevas armas, dos personajes nuevos y algunos remozados. Y también aumentando los requisitos mínimos que precisa el ordenador en que lo instalemos.

Es el momento de resolver la gran interrogante: ¿Merece la pena comprarlo? Depende de si eres forofo de este juego, y también hasta qué punto. Porque aunque «Team Arena» mejora la jugabilidad de su predecesor, apenas aporta la variedad necesaria al juego original. Sin embargo, si eres un adicto a los productos de Id Software, encontrarás en «Team Arena» una expansión que mejora el multijugador de tu programa favorito y que añade nuevos e interesantes modos de participación.

I.C.C.

Dos nuevos personajes

Además de los modos de juego, principal novedad en que se basa el contenido del juego, los diseñadores de Id también han metido mano en los personajes. Dos nuevos guerreros se someten a la disciplina de los Vadrigar en «Team Arena». Sus nombres, Pi y Fritzkrieg. Pi era una piloto de prueba de cazas espaciales cuando un accidente acabó con su vida. Tras varias generaciones, los expertos científicos del Arena reconstruyeron su cuerpo mediante implantes biónicos, redoblando su agresividad y resistencia. Algo parecido le sucedió a Fritzkrieg, miembro brutal y despiadado del ejército nazi durante la Segunda Guerra Mundial, muerto en combate y regenerado para la ocasión. Aunque su cuerpo está formado de retazos de metal y carne, su crueldad se mantiene intacta. Dos nuevos guerreros sanguinarios contra los que combatir en la arena de combate. Pero estos dos gladiadores sólo aparecerán cuando participemos en los escenarios originales de «Quake III Arena», ya que su hostilidad y la imposibilidad de someterse a órdenes les impiden colaborar con otros gladiadores para formar un equipo.





Punto de Mira

- Compañía: **SQUARE**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **JDR**





La serie de juegos de rol, sin duda, más emblemática de Playstation se despide de esta consola con una aventura que, con unos personajes más complejos que nunca, marca automáticamente el nuevo, y muy probablemente último, nivel de excelencia gráfica en la "anciana" consola gris de Sony.



Se recomienda tarjeta de memoria. Compatible Dual Shock

TECNOLOGÍA:	95
ADICCIÓN:	90

No parece probable que gráficamente se pueda sacar más de los 32 bit de Sony. Lástima que el aspecto sonoro no esté a la misma altura. Square no se ha arriesgado en absoluto y conserva el mismo sistema de juego una vez más. Los personajes y el argumento del juego son más ricos y absorbentes que nunca.

puntuación total **92**




Afortunadamente todos los textos del juego han sido traducidos al castellano, y muy bien, además.

Final Fantasy IX

Square roza la perfección

Cuando todo el mundo estaba pendiente de la aparición de la PlayStation 2 y sus primeros juegos, los chicos de Square nos obligan a girar el cuello y mirar atrás consiguiendo, una vez más, superar los límites de lo que parecía técnicamente posible en una consola que, al fin y al cabo, tiene más de cinco años de antigüedad. Es cierto que, en cuanto sistema de juego, «Final Fantasy IX» es muy similar en muchos aspectos a sus antecesores, pero una vez que te pones a jugar, te sumerges en su fantástico argumento y conoces a sus inolvidables personajes, eso no tiene la menor importancia.

UN MUNDO FANTÁSTICO

Al igual que sucedía en todos los juegos de la serie, tanto el mundo como los personajes de «Final Fantasy IX» son totalmente originales y exclusivos. Además, para este capítulo Square ha decidido abandonar la ambientación "tecnomágica" de las dos últimas entregas y volver a un escenario fantástico clásico, dentro de lo que podríamos llamar "espada y brujería". En esta ocasión el personaje protagonista será Yitán, miembro de una compañía de actores que utilizando como coartada una actuación en el palacio real de Alexandria, capital del reino del mismo nombre, pretenden secuestrar a la princesa Garnet. Aunque cuentan con la oposición del capitán Steiner de la guardia personal de la princesa, el secuestro tiene éxito. El motivo no es otro que Garnet quiere ser secuestrada para poder alejarse del palacio y del errático comportamiento de su madre que, repentinamente, se ha visto invadida por un furor bélico y se dedica atacar a todos los países vecinos. A partir de ahí se desarrolla una historia tan épica e intensa como todas a las que Square nos ha ido acostumbrando a lo largo de estos años, aunque con las suficientes diferencias como para resultar todavía original. En concreto, al ya mencionado cambio de ambientación hay que añadir que el tono general de la aventura es mucho más ligero que en «Final Fantasy VIII», en el que imperaba un tono más serio y mucho dramatismo. De hecho, muchos de los diálogos de los personajes están cargados de abundantes dosis de humor, lo que supone una agradable novedad. Por otra parte, a pesar de la apariencia cómica de estos personajes sus personalidades son mucho más profundos y ricas que nunca, y cuentan con muchos más matices que los personajes de otras entregas que eran, comparativamente, bastante más planos.

El sistema de juego, en cambio, no ha experimentado muchos cambios. Siguiendo los es-


Los combates se resolverán una vez más mediante el sistema de turnos tradicional de la serie.

Los efectos luminosos de todos los combates son tan espectaculares como en entregas anteriores.

> **Un JDR clásico, con todo el encanto acumulado de las nueve entregas anteriores que demuestra todo lo que la vieja consola de Sony, ahora PSOne, puede dar todavía de sí**



Los personajes de esta entrega poseen una personalidad mucho más definida y matizada que nunca, y aunque todos tienen un lado cómico a ninguno le falta su propia escena más o menos dramática.



La calidad de los escenarios alcanza en este juego niveles pocas veces vistos en PlayStation.



Nuestro grupo podrá contar con un máximo de cuatro personajes, aunque podremos alternarlos.



A lo largo del juego abundan las tiendas en las que comprar todos los objetos necesarios.

Cada personaje del grupo posee unas habilidades características que lo distinguen del resto.



En nuestros viajes por el mundo tendremos que sufrir abundantes ataques aleatorios.

quemas clásicos de los juegos de rol japoneses y, en concreto, de la serie «Final Fantasy», una vez más nos encontramos ante una combinación de tiempo real para el desarrollo del juego y de turnos para los combates. En estos últimos la principal novedad introducida es que ahora podremos incluir hasta cuatro personajes de manera simultánea en nuestro grupo, de forma que las opciones de combate se han multiplicado proporcionalmente. En este sentido también hay que destacar que en esta entrega cada uno de los personajes del juego tendrá una profesión diferente, con sus propias habilidad exclusivas. Así, Yitán, el protagonista, es un ladrón, Steiner es un caballero, Garnet es una maga blanca y Vivi, el personajillo del gorro puntiagudo y el rostro en sombras, es un mago negro.

Por lo demás, seguiremos utilizando la misma combinación de golpes físicos y hechizos, aunque los sistemas de "materias" y "uniones" de los anteriores juegos han sido sustituidos por otro que, aunque es similar, resulta más sencillo e interesante. Además, volveremos a disfrutar de las espectaculares invocaciones que tanta sorpresa causaron en el anterior juego, aunque en esta ocasión no están disponibles hasta pasada la mitad del juego, y del sistema de "rotura de límites" que ahora se llama concretamente "entrar en trance".

MÁS ALLÁ DEL LÍMITE

Es difícil describir las características gráficas de «Final Fantasy IX» sin abusar de los superlativos, pero lo cierto es que Square ha conseguido con este juego superar el listón que ellos mismos habían situado a una altura elevadísima con el octavo capítulo de la serie.

Probablemente el elemento más espectacular sean las secuencias de vídeo animadas pues poseen una calidad como nuca antes habíamos visto en PSOne, y es que conviene recordar que hablamos de una consola de 32 bit. Sin embargo, tan impresionante como éstas, o quizá incluso más, resulte el trabajo realizado en el resto del juego. Los personajes, por ejemplo, son detallados, llenos de colores y tremendamente expresivos, con el añadido de que en esta entrega podemos ver en pantalla hasta cuatro de ellos de manera simultánea, en vez de los tres del capítulo anterior. Los escenarios prerrenderizados, por su parte, poseen una increíble resolución, y además están llenos de pequeños detalles e incluso algunos elementos móviles que los hacen aún más variados. No sólo se trata, en fin, de los mejores gráficos de toda la serie, sino de uno de los mejores gráficos que hemos visto en toda la historia de la PSOne y, muy probablemente, de los que veremos en su futuro.

Aunque es cierto que a la consola gris le queda todavía mucha vida, parece evidente que nos encontramos ante un juego que cierra un ciclo, una especie de despedida que abre el camino a los futuros juegos de PlayStation 2. «Final Fantasy IX» es, en resumidas cuentas, un brillantísimo colofón para una de las mejores series de JDR de la historia y ciertamente no debería faltar en la colección de ningún aficionado al género.

J.P.V.

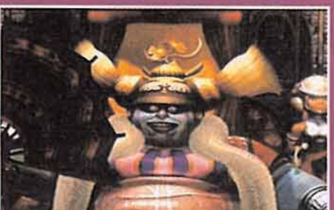
Cuestión de habilidad

El nuevo sistema de habilidades del juego, que sustituye a los de "materias" y "uniones", sigue basándose, por supuesto, en la repetición del uso de una habilidad para potenciarla, pero con unos matices interesantes. Ahora cada objeto que encontremos tendrá asociadas unas "habilidades", como hechizos, resistencias o técnicas de combate, y cada personaje que utilice dicho objeto podrá seleccionar y usar unas u otras de esas habilidades previamente especificadas, dependiendo del tipo de personaje que se trate. Además, en cada combate que concluya con éxito ganaremos, junto a los tradicionales puntos de experiencia, puntos de habilidad que se aplicarán a la habilidad en uso. Cuando alcancemos el número requerido de puntos podremos utilizar esta habilidad sin necesidad del objeto correspondiente.

Este sistema hace que sea más sencillo personalizar el tipo de personaje que queremos ir desarrollando en el juego sin más que elegir unas habilidades u otras, y además, en la práctica, resulta algo más sencillo y fácil de manejar que los de las entregas anteriores de la saga «Final Fantasy».

Como en el cine





Pocas veces nos ha ofrecido PSOne unas secuencias de vídeo de una calidad siquiera comparable a las de «Final Fantasy IX» salvo, probablemente, en «Final Fantasy VIII». Si en aquella ocasión Square rizó el rizo de lo tecnológicamente posible, en ésta ha llevado un paso más allá todo lo realizado entonces y ha conseguido introducir personajes aún más reales, escenarios aún más detallados y secuencias, en fin, verdaderamente cinematográficas. Los efectos utilizados, como por ejemplo en la tormenta de la introducción, demuestran una maestría que augura grandes cosas para las futuras entregas del juego. En fin, que muy bien tendrán que hacerlo los responsables de la inminente película que se está realizando inspirada en la serie para llegar a sorprendernos después de esto.



No pares de jugar

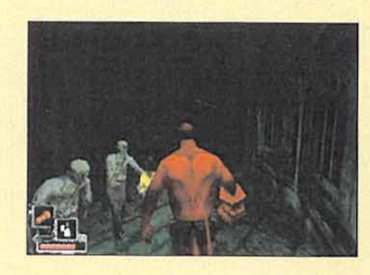


Como viene siendo habitual en la serie, también «Final Fantasy IX» está repleto de minijuegos que suponen una alternativa al desarrollo principal del juego. El más destacado entre todos ellos probablemente sea el juego de cartas coleccionables que aunque cambia de reglas con respecto al de la anterior entrega sigue manteniendo ese mismo nivel de diversión que te obliga a jugar una y otra vez mientras te olvidas de que en realidad tú estabas ahí para defender el bien y conquistar a la princesa. Por supuesto también volveremos a ver a los simpáticos chocobos, además de que podremos saltar a la comba o repartir mensajes de correo a lo largo de todo elmundo.



Punto de Mira

- Compañía: **CRYO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ACCIÓN/AVENTURA**



A la vista de los pobres resultados obtenidos no parece muy probable que «Hellboy» se acerque siquiera al éxito obtenido por el cómic en el que se basa

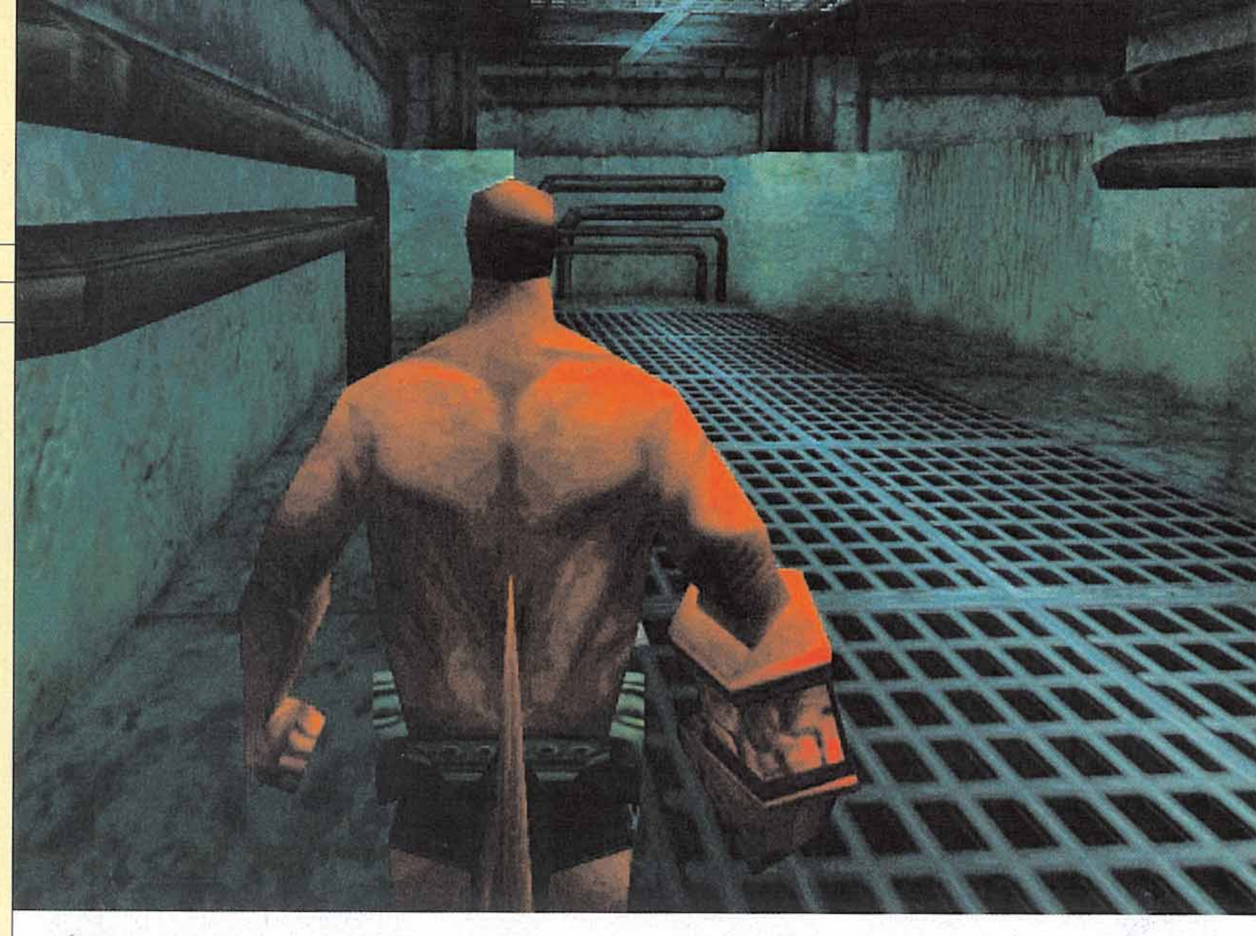


CPU: Pentium II 233 MHz • RAM: 32 MB • HD: 400 MB • Tarjeta 3D: Sí (compatible Direct X) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	50
ADICCIÓN:	45

El sistema de combate de «Hellboy» es muy impreciso lo que convierte los enfrentamientos en un ejercicio de frustración. La aventura sigue el espíritu de la serie de cómics y recrea bastante bien su ambiente. El motor gráfico del juego es realmente pobre, y tanto la iluminación como las cámaras entorpecen el desarrollo de la aventura.

puntuación total **45**



Hellboy, Asylum: Seeker

Un personaje desaprovechado

Mike Mignola es un dibujante y guionista de cómics bastante célebre cuya creación más conocida y aplaudida es sin duda Hellboy, un cómic protagonizado por un demonio que ha sido criado y educado por un matrimonio inglés y que, paradójicamente, se dedica a investigar fenómenos paranormales para una agencia secreta del gobierno británico. Como cualquiera de los muchos lectores del cómic puede asegurar, la mezcla de misterio, misticismo, espionaje y, a menudo, humor, que llena sus páginas podría haber dado lugar a un juego de ordenador realmente interesante y atractivo; desgraciadamente, Cryo no ha conseguido transportar con éxito todas estas características y el resultado obtenido es un juego bastante pobre que desaprovecha todo el potencial de un personaje tan carismático como Hellboy.

Lo cierto es, no obstante, que el argumento del juego es probablemente uno de sus mejores aspectos y es que, siguiendo el espíritu de la serie de tebeos, tendremos que impedir la entrada en la Tierra de unos malvados dioses primigenios que pretenden destruir a la humanidad, dentro de una historia que nos lleva a través de cementerios, iglesias y manicomios abandonados hasta el mismísimo infierno. Se trata de una historia interesante, potencialmente capaz de satisfacer tanto a los aficionados al cómic como a aquellos que no han oído hablar nunca de él, pero que, por desgracia, se ha visto lastrada por un desarrollo técnico realmente funesto. Para empezar el motor gráfico es, siendo generosos, bastante mediocre; salvo algunas texturas que efectivamente presentan cierta calidad, el resto de aspectos visuales han sido probados con anterioridad en infinidad de ocasiones y, por lo general, con mucho más acierto. El modelado de los personajes es bastante pobre, su movimiento es brusco e irreal y las cámaras tienen problemas para seguir la acción correctamente. En cuanto al sistema de juego, todo se basa en una combinación de puzzles y combates, y mientras que los primeros son absurdamente fáciles, del tipo de "caramba, una palanca; tiremos de ella a ver qué sucede", los segundos son innecesariamente complicados. Así, si decidimos utilizar los puños para combatir nos encontramos con que no importa para nada nuestra precisión a la hora de propinar los golpes, pues nuestra única opción es acercarnos lo más posible al enemigo de turno, presionar la tecla de ataque de forma continuada y comprobar asombrados como de 10 golpes absolutamente idénticos sólo dos tienen efecto, o ninguno lo tiene, o todos... Con las armas de fuego sucede algo similar. Incluso algo que debería considerarse un acierto, como la traducción y el doblaje del juego, ha resultado un fiasco, pues los textos han perdido toda la gracia que poseían en el juego original merced a una traducción bastante incorrecta y además los doblajes han sido realizados por muy pocas personas lo que provoca que todas las voces del juego sean muy parecidas. Parece, en fin, que habrá que esperar a mejor ocasión para disfrutar con un juego de la serie Hellboy. Hasta entonces mejor corramos un tupido velo sobre esta triste aproximación.

J.P.V.


«Hellboy» tiene fallos gráficos muy graves, como la ausencia de transparencia en los árboles del fondo.



A lo largo del juego sólo podremos grabar la partida en determinados puntos indicados por un reloj.


La mayoría de los secretos del juego no requieren más ingenio que el de pulsar un botón.

Punto de Mira

- Compañía: **NAMCO**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **ARCADE/SIMULACIÓN**



Namco presenta «Moto GP», una conversión que procede de las máquinas recreativas, aunque su nivel de jugabilidad no está a la altura de su espectacular aspecto



1 ó 2 jugadores.
Se recomienda tarjeta de memoria

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	65

El juego no se acaba de decidir entre la simulación y el arcade, y eso afecta al control y, por lo tanto, a la jugabilidad. «Moto GP» aprovecha la potencia de PlayStation 2 para hacer gala de gran calidad gráfica. La escasez de opciones disponibles reduce la cantidad de diversión que puede llegar a ofrecer el juego.

puntuación total **65**



En el modo de menos dificultad la pista se tiñe de rojo para indicar la zona de frenada.

Puesto que todas las motos son muy similares los adelantamientos no resultan nada fáciles.

Moto GP
Belleza Vacía

La oferta preparada por Namco para recibir a PlayStation 2 se compone de «Ridge Racer V», «Tekken Tag Tournament» y «Moto GP». Mientras que los dos primeros pertenecen a series extremadamente populares y seguidas por el público, «Moto GP» es una conversión de un juego de máquina recreativa que llega sin tanta expectación a la nueva consola de Sony. Sería bonito decir que ha sido injustamente eclipsado por sus compañeros de lanzamiento y que se trata de un título imprescindible, pero lo cierto es que, a pesar de su buen acabado gráfico, «Moto GP» se ve aquejado de imperfecciones que a buen seguro reducirán drásticamente la calidez de su acogida. El principal problema que padece en cuanto a su jugabilidad es que no acaba de quedar muy claro si se trata de una simulación o un arcade. Por un lado la conducción parece ser realista y, de hecho, el juego obliga a frenar a fondo antes de cada curva si no queremos pasarnos toda la carrera fuera de pista; pero, independientemente de la velocidad a que vayamos, resulta francamente difícil caerse de la moto, ni siquiera tras chocar contra los laterales del circuito o contra otros corredores. Esta ambivalencia hace que el control sea bastante confuso y, a la larga, acaba por resultar frustrante. En cuanto al contenido, tampoco puede decirse que «Moto GP» sea demasiado completo ya que sólo incluye cinco circuitos diferentes, todos ellos, eso sí, reproducciones de circuitos reales, como Suzuka o Jerez. Además, aunque a la hora de competir podemos elegir entre una gran cantidad de motos diferentes, en la práctica la única diferencia está en su aspecto, ya que todas se comportan prácticamente igual. Por lo que respecta a modos de juego, además del tradicional modo Arcade donde sólo hay que elegir un circuito, un piloto y lanzarse a la pista, también podremos jugar en los modos de Campeonato, Desafío, Contrarreloj y Enfrentamiento para dos jugadores. De entre todos, el único que resulta original es el de Desafío, que nos propone 50 retos del tipo de completar un circuito en menos de un tiempo establecido, dar un número de vueltas sin salirnos o completar el modo Campeonato.

Técnicamente, «Moto GP» posee un alto nivel. La calidad de sus gráficos es realmente elevada, y destacan el modelado de las motos y sus conductores, así como la fluidez de sus movimientos. Además, los escenarios son extremadamente detallados. El único lunar está en la escasez de vistas, ya que sólo dispondremos de una cámara subjetiva y otra en tercera persona. Gracias a esta calidad gráfica, su modo para dos jugadores y su carga arcade, «Moto GP» puede proporcionar un rato de diversión pero la carencia de opciones y los problemas en el control reducen su jugabilidad y, por tanto, su vida útil.

J.P.V.



Las caídas no son muy frecuentes pero, a cambio, resultan francamente espectaculares.



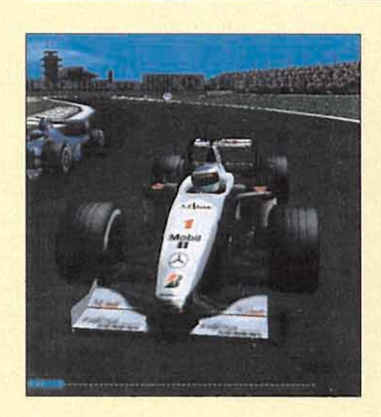
El realismo físico del juego nos obliga a frenar a fondo en las curvas para no salirnos de ellas.



El juego incluye equipos reales del Cameponato del Mundo, con sus propias equipaciones y motos.

Punto de Mira

- Compañía: **EA SPORTS**
- Disponible: **PC**
- En preparación: **PS2**
- Género: **SIMULACIÓN**





Si hay una compañía amiga de revisar una y otra vez su propio trabajo esa es EA Sports. Y, claro, «F1 2000» no iba a ser una excepción a esa costumbre

CPU: Pentium II 350 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB, recomendada Direct 3D) • **Multijugador:** Sí (Red local, TCP/IP)

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	80

La temporada 2000 del Campeonato del Mundo de Automovilismo ha sido reproducida hasta el último detalle, tanto estadístico como gráfico. El juego no aporta novedades con respecto a la anterior entrega de la serie, de la que, encima, le separa muy poco tiempo. Es posible configurar el juego hasta extremos muy elevados, adecuando el comportamiento de los vehículos a la habilidad de cada jugador.

puntuación total **80**

F1 Championship, Season 2000

Más completo

Su nombre no lo deja del todo claro, pero «F1 Championship Season 2000» no es más que la secuela de «F1 2000» de EA Sports. Aunque lo cierto es que más que de la típica continuación al uso nos encontramos en realidad ante una ampliación o actualización en la que se han corregido todos los cabos sueltos que, por la premura de su lanzamiento, habían quedado fuera de la anterior entrega. Recordemos que «F1 2000» apareció en medio de la temporada automovilística de ese año, así que hubo muchos datos y cambios de última hora que no pudieron incluirse, básicamente porque todavía no se habían producido. En esta nueva entrega, en cambio, está reflejado hasta el último detalle de la temporada pasada, desde las posiciones de todas las parrillas de salida, hasta todos los cambios en los circuitos y los coches que tuvieron lugar en el último momento. Incluso es posible reproducir las mismas condiciones climatológicas que se produjeron en cada sesión de entrenamientos, clasificación y carrera.

Otra interesante novedad es la introducción de un modo de aprendizaje, en el que a través de una serie de lecciones podremos practicar y aprender las técnicas básicas de la conducción, como la aceleración, el frenado, las curvas, etc. Además se ha incluido también la voz de un asistente de nuestro equipo que nos irá anunciando todas las incidencias que sucedan en la carrera, como por ejemplo si ha habido un accidente y hay bandera amarilla o la distancia que nos separa de nuestros perseguidores más cercanos.



Una vez más dispondremos de una selección de las cámaras amplia, que permite visualizar la acción desde casi cualquier ángulo imaginable.



El efecto del agua sobre el asfalto reflejando todo el escenario es simplemente soberbio.



El interior de los vehículos se ha reproducido con el mismo detalle que el exterior.

El apartado gráfico, por su parte, se ha mantenido prácticamente intacto con respecto al de la entrega anterior, que ya era excelente. Una vez más podremos disfrutar de unos vehículos modelados con todo lujo de detalles, incluyendo tanto el exterior de los mismos como su cabina, con panel de control incluido, e incluso una reproducción de los rostros de los diferentes pilotos que compiten en cada una de las carreras.

Esta precisión se hace también extensible, por supuesto, a los circuitos, que son réplicas exactas de las auténticas pistas del Campeonato del mundo. Una novedad es que ahora es posible elegir las condiciones climatológicas con las que queremos correr, ya sea soleado, nublado o lluvioso. La lluvia, en concreto, resulta impresionante, pues la película de agua formada sobre el suelo funciona como un espejo y refleja de forma espectacular todo lo que sucede sobre ella.

Lógicamente estas mejoras tienen un precio y es el de que hará falta un equipo realmente potente para poder disfrutar de todas las opciones gráficas del juego. Por lo que se refiere al motor del juego, la calidad de la simulación sigue siendo estupenda, aunque no se han añadido cambios realmente significativos. La sensación de velocidad y el realismo en la conducción, eso sí, siguen siendo los puntos fuertes del juego.

«F1 2000» era un juego imprescindible para los aficionados al automovilismo y para aquellos que no lo consiguieran en su momento esa etiqueta se traslada de manera automática a «F1 Championship».

Sin embargo, los que ya posean una copia del juego original sólo deberían considerar la adquisición de esta secuela si verdaderamente encuentran imprescindible el hecho de poseer hasta el último dato actualizado de la temporada pasada.

En caso contrario, pueden seguir jugando como hasta ahora y esperar al año que viene.

J.P.V.

Punto de Mira

- Compañía: **KOEI**
- Disponible: **PLAYSTATION 2**
- Género: **ARCADE**



Que PlayStation 2 tiene un gran potencial es algo en lo que casi todo el mundo está de acuerdo, sin embargo no está de más que vayan apareciendo juegos que lo demuestren



1 jugador • Se recomienda tarjeta de memoria)

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	70

Poder combatir contra 30 enemigos de manera simultánea es algo digno de tener en cuenta. En general el juego es bastante simple y a la larga se vuelve repetitivo. Los gráficos de «Dynasty Warriors 2» poseen una gran calidad y los efectos luminosos son estupendos.

puntuación total **70**



Dinasty Warriors 2

Combates sin fin

El «Dynasty Warriors» original era un juego de lucha para PlayStation ambientado, como tantos otros juegos de Koei, en el Japón medieval y sus luchas feudales. Su segunda parte conserva la misma ambientación pero aprovechando la mayor capacidad de PlayStation 2, en vez de limitarse a ofrecernos combates singulares nos sumerge de lleno en un enfrentamiento entre dos ejércitos con más de 1 000 combatientes en total, perfectamente modelados; de estos, en un alarde de potencia gráfica, llegaremos a ver más de 30 simultáneamente en la pantalla dentro de un entorno 3D repleto, además, de efectos luminosos espectaculares, sin experimentar ningún atisbo de ralentización. No es, por supuesto, lo mejor que se puede hacer con la nueva consola de Sony, pero sí que se encuentra entre lo más interesante, técnicamente hablando, que hemos podido ver hasta el momento.

Al comenzar a jugar se nos presentará un informe de la batalla que va a tener lugar indicándonos la colocación de todos los batallones, tanto enemigos como aliados. Nuestra misión será adoptar el papel del oficial al mando de uno de estos pelotones y, una vez en el juego, matar a todos los enemigos que veamos hasta cumplir el objetivo del nivel, que suele ser matar al líder del ejército contrario. Aunque estrictamente hablando «Dynasty Warriors 2» es un beat'em up, posee algunos elementos muy básicos de estrategia en tanto en cuanto tendremos que enfrentarnos en muchas ocasiones a fuerzas superiores numéricamente y no podremos, simplemente, abrirnos camino a espadazos hasta el final del mapa, sino que tendremos que elegir con cierto cuidado con qué enemigo queremos combatir en cada momento o si nos interesa más acercarnos en solitario o rodeado por nuestra tropas, ya que éstas tienden a seguirnos en cuanto nos alejamos durante un tiempo en alguna dirección. En total «Dynasty Warriors 2» incluye cuatro misiones, divididas en niveles, y un total de 28 personajes, aunque al principio sólo podremos elegir entre nueve de ellos y el resto se irán activando a medida que completemos niveles con éxito. Estos personajes están bastante diferenciados, al menos en cuanto a apariencia, armas empleadas y movimientos, porque luego en la práctica todos tienen una efectividad parecida. Y es que precisamente el principal defecto que afecta a este juego es su excesiva simplicidad. A la hora de combatir cada personaje posee únicamente cuatro golpes básicos. Además todos los personajes poseen también un ataque en carga y un ataque mágico especial que sólo pueden emplear cuando se llena el indicador de energía correspondiente. La otra opción disponible es la de montar en los caballos que encontremos y atacar desde ellos ganando una posición de ventaja. Incluso combinando todas estas opciones, el resultado es un programa con una jugabilidad bastante pobre, que aunque al principio puede resultar divertido, a la larga resulta un tanto monótono. El hecho de que el juego sea una delicia para la vista no disimula estos problemas, aunque si lo que estás buscando es un entretenimiento rápido «Dynasty Warriors 2» seguramente no te defraudará.

J.P.V.



Aunque cada personaje posee una arma diferente todas se manejan de la misma manera.



Los ataques mágicos van siempre acompañados de un espectacular despliegue visual.



En determinados momentos no resulta nada fácil distinguir a nuestros aliados de nuestros enemigos.

Punto de Mira

- Compañía: **Team17**
- Disponible: **PC**
- Género: **Puzzle/Arcade**



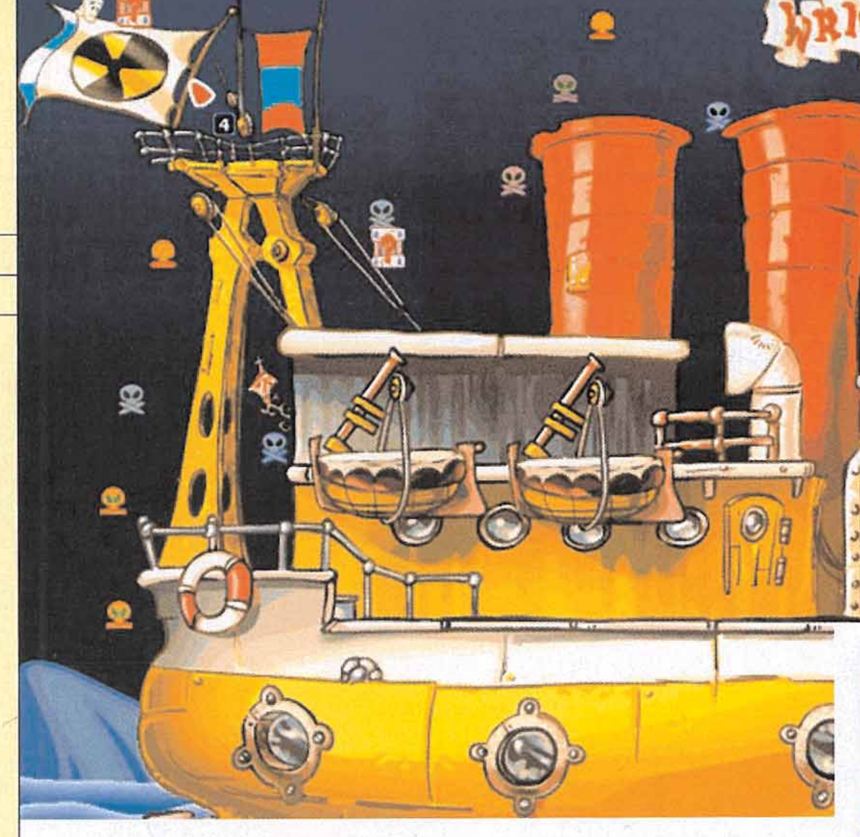
Los gusanos de Team17 vuelven a la carga con nuevas armas, nuevos modos de juego y nuevas opciones. La diversión y la jugabilidad, eso sí, siguen igual de altas que siempre

CPU: Pentium 100 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (DirectDraw 2MB) • **Multijugador:** Sí (Pantalla compartida, red local, Internet)

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	90

No hay muchos juegos que puedan rivalizar con la cantidad de diversión ofrecida por una simple partida multijugador de «Worms». Las diferencias con la anterior entrega, aunque abundantes, son casi todas de tipo decorativo y no aportan demasiado al juego. A pesar de su aparente sencillez, es realmente difícil llegar a dominar «Worms», lo que hace que su vida útil se extienda durante mucho tiempo.

puntuación total **75**



Worms World Party

Gusanos Belicosos

En cada partida podremos configurar una cantidad sorprendentemente alta de parámetros.

Hablar de «Worms» es hablar de una serie clásica. A partir de un concepto de juego terriblemente sencillo, el del disparo de proyectiles, los chicos de Team17 consiguieron crear uno de los títulos más adictivos y jugables de la historia y, lo que es casi igual de meritorio, a lo largo de las sucesivas continuaciones de la serie han conseguido mantener ese nivel de adicción y jugabilidad prácticamente intacto. Para los que todavía no conozcan la serie, que serán bastante pocos, aclararemos que en «Worms» nuestra misión es controlar a un grupo de gusanos en un entorno 2D. Utilizando un amplio repertorio de armas, que van desde las tradicionales pistolas, granadas o bazookas a las exóticas ovejas explosivas, mofetas tóxicas o cócteles molotov, tendremos que acabar con los gusanos enemigos. Casi todas estas armas son proyectiles de uno u otro tipo, así que en la mayoría de las ocasiones todo se reduce a colocar nuestro gusano en un lugar apropiado y a elegir la dirección y la fuerza de nuestro disparo. Si a esta evidente sencillez le sumamos la posibilidad de jugar con otras cinco personas a la vez en el mismo ordenador gracias al desarrollo por turnos de la acción es fácil comprender el porqué del éxito de «Worms».

Por lo que se refiere específicamente a esta nueva entrega, una vez más se ha mantenido intacto el sistema de juego y los únicos cambios introducidos afectan a aspectos más bien accesorios, como los modos de juego o las armas. En concreto se han introducido un nuevo modo de misiones para un solo jugador en el que tienes que resolver una especie de puzzles contando con las armas imprescindibles y un tiempo bastante limitado. Estas misiones pueden consistir en cruzar una pantalla de lado a lado, acabar con un objetivo concreto o cosas similares y aunque es cierto que resultan bastante complicadas, son una agradable novedad que abren interesantes posibilidades para el juego. También resulta especialmente interesante la nueva opción de jugar a través de Internet, aunque sin duda lo mejor de «Worms» sigue siendo jugarlo en compañía pero en el mismo ordenador, viendo la cara de tus amigos cuando sus gusanos saltan por los aires. Otros cambios introducidos afectan a los gráficos del juego, que han sido mejorados, y a las armas, que ahora son aún mas variadas y disparatadas. Además todo esto ha sido adornado con una multitud de opciones de configuración que abarcan desde la total personalización de nuestro propio grupo de gusanos, en cuanto a nombre, armas o idioma en el que queremos que hablen, hasta decenas de opciones de juego, lo que convierte cada partida en algo realmente único. En general «Worms World Party» da la sensación de ser un juego más completo, más redondo si preferís, que sus antecesores, con muchas más opciones que nunca para personalizar y multitud de posibilidades de juego, pero, eso sí, todo sigue girando alrededor del mismo sistema de combate que ha enganchado ya a millones de jugadores de todo el mundo. Si todavía no has descubierto este fantástico juego, no lo dudes, es recomendable para absolutamente todo el mundo; a cambio, los que ya poseen la anterior entrega puede que no encuentren en este juego demasiados motivos para gastarse su dinero.

J.P.V.



Aunque parezca imposible, el catálogo de armas de los gusanos es mayor que nunca, lo que sin duda sirve para aumentar la parte estratégica del juego.



Una vez más dispondremos de un editor de niveles que nos permitirá añadir nuestras creaciones a la multitud de nuevos mapas que incluye el juego.



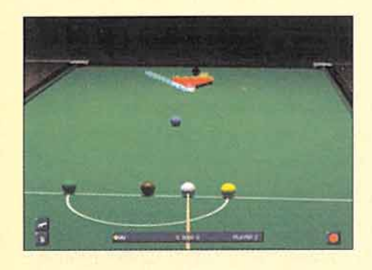
Haciendo honor al título del juego, en los mapas de «Worms World Party» abundan referencias cómicas a diferentes países del mundo.

Punto de Mira

- Compañía: **CODEMASTERS**
- Disponible: **PC**
- Género: **DEPORTIVO**



Aunque no se puede considerar como el mejor juego de billar, sí es cierto que posee numerosas virtudes que lo hacen muy atractivo para los aficionados al género



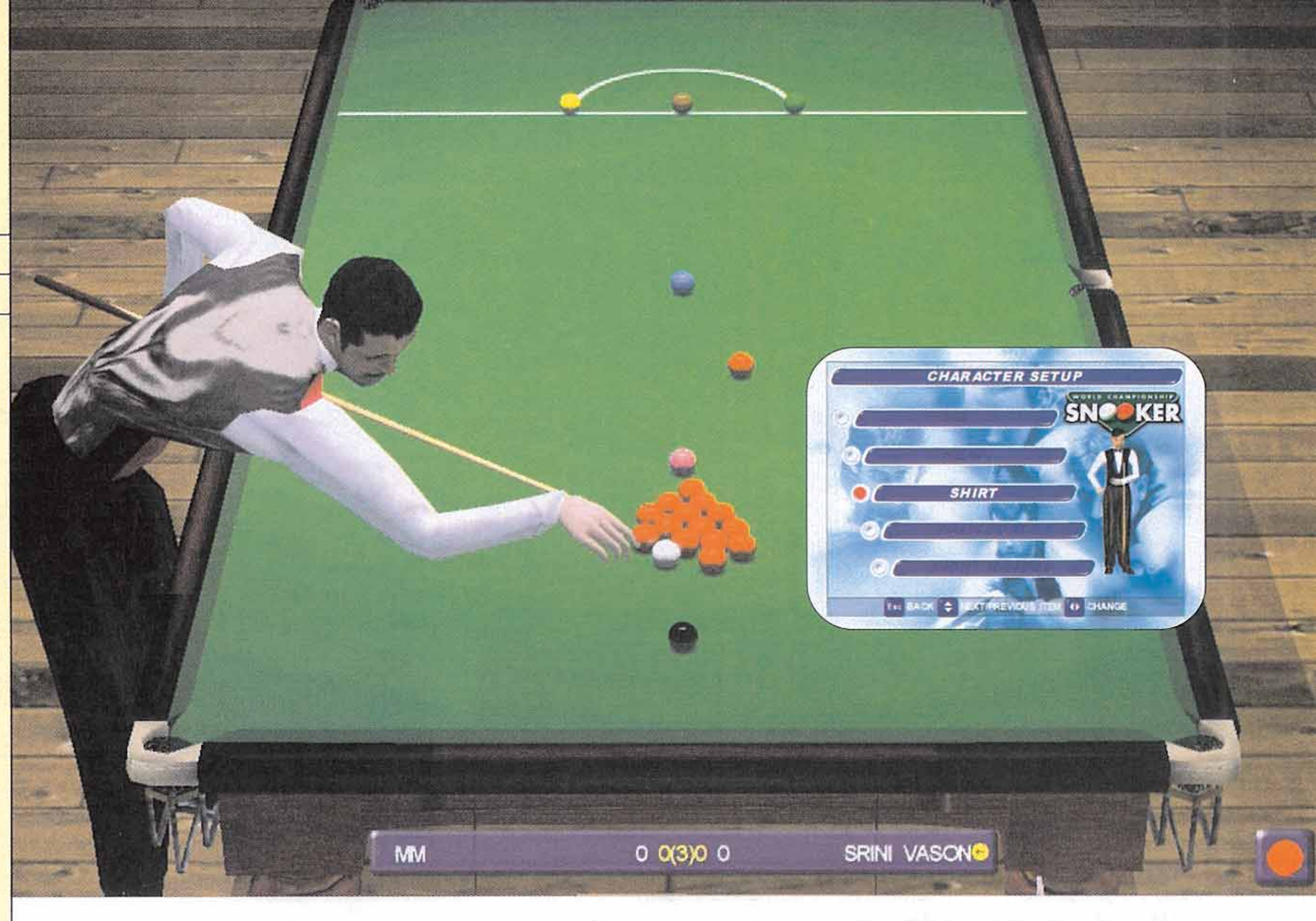
CPU: Pentium 166 MHz (Pentium II 400) • RAM: 32 MB (128 MB) • HD: 100 MB (250 MB) • Tarjeta 3D: Sí (DirectX 8.0 32 MB) • Multijugador: Sí (Módem, IPX, TCP/IP)

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	80

Excelente en los apartados de IA y simulación física. El engine gráfico y las lecciones incluidas son los puntos más flojos del conjunto. La opción multijugador es de lo más completa.

puntuación

total **70**



World Championship Snooker

Divertido

Dentro de los completos simuladores a los que Codemasters nos tiene acostumbrados, le ha tocado el turno al billar y, más concretamente, a la especialidad de "snooker", a la que en el Reino Unido son tan aficionados. Aunque en España es mucho más común el billar americano, la verdad es que el "snooker" tiene un punto de diversión y atractivo realmente notable. No es tan espectacular, en la mayoría de ocasiones, como las distintas modalidades de billar americano, pero resulta mucho más estratégico y obliga a perfeccionar la técnica de juego hasta un nivel muy elevado. Entre las distintas opciones que ofrece «World Championship Snooker» encontramos desde el aprendizaje de determinados golpes y efectos, en distintas lecciones, hasta la posible participación en modos de juego que van de los más habituales de partida rápida, campeonatos, torneos, etc. llegando a la opción de partida multijugador a través de red o Internet, aunque éstas siempre se ven limitadas, como es lógico, a dos participantes simultáneos. Quizá, de todas estas opciones, la que se antoja algo más pobre en sus contenidos es la correspondiente al aprendizaje, puesto que si bien explica, a base de textos, las técnicas pertinentes, y se pueden contemplar ejemplos de los distintos golpes (eso sí, no en vídeo sino con animaciones basadas en el engine gráfico) no se llegan a apreciar detalles como el punto exacto de impacto del taco en la bola, o el desplazamiento a aplicar, la fuerza del golpe, etc. Así, a la larga, la práctica y la experimentación es la manera más segura de aprender, lo que deja esta opción del juego en un apartado muy secundario. Cuando se empieza a jugar con «Snooker», una vez escogida la modalidad deseada, nos encontramos ante un título que, en su género, puede no destacar (de hecho, no destaca en absoluto) en el apartado gráfico. Bastante pobre, en líneas generales en este aspecto, el juego se ve compensado sin embargo con una alta calidad en factores bastante más importantes, como la IA, la jugabilidad y las opciones de visualización de los distintos golpes. El estudio efectuado sobre los habituales estilos de juego de decenas de profesionales del snooker se ve perfectamente reflejado en el juego, así como su aplicación con una IA muy notable, que responde no sólo a estas características, sino a las acciones del jugador. Y el engine de IA, junto con el de simulación física, son los dos grandes puntales de «Snooker». Las partidas, dentro del ritmo habitual de este deporte (esto es, por lo general lento), despliegan de manera eficaz y, a veces, espectacular, todas las posibilidades de esta modalidad de billar.



El saque es uno de los momentos más importantes en una partida de "snooker". Dominarlo es vital.



La perspectiva cenital resulta de gran ayuda para aprender a realizar los golpes con eficacia.

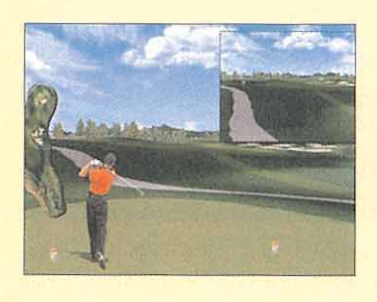
Apenas nada se deja al azar e incluso, en una demostración de lo fino que han hilado los chicos de Codemasters, los rivales controlados por el ordenador suelen fallar de modo lógico las bolas más complicadas (nada de aleatoriedad). En cuanto a la visualización, se agradece sobremanera que, dada la escasa ayuda mostrada por las lecciones que imparte el juego, se puedan contemplar las trayectorias de apoyo (que se pueden desactivar) para indicar a los más novatos cómo responden las carambolas y los choques. Asimismo, la incorporación de una cámara cenital resulta tremendamente útil en todo momento, y ayuda a comprender mucho mejor la mecánica de juego y las posibilidades de cada opción.
Finalmente, indicar el tremendamente eficaz y sencillo interfaz de usuario, que redondea las virtudes de un producto que, como se ha indicado, no pasará a la historia como el mejor de su género, pero sí uno bastante divertido y logrado, y que hace gala de una adicción bastante considerable. Pero, por supuesto, si el billar no es lo tuyo, nada de lo aquí dicho te convencerá de las virtudes de «Snooker».

F.D.L.

- Compañía: **EA Sports**
- Disponible: **PC/PS2**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **Deportivo**



EA Sports nos ofrece una nueva entrega del simulador que protagoniza Tiger Woods, aunque, la verdad, podían haberse ahorrado el esfuerzo

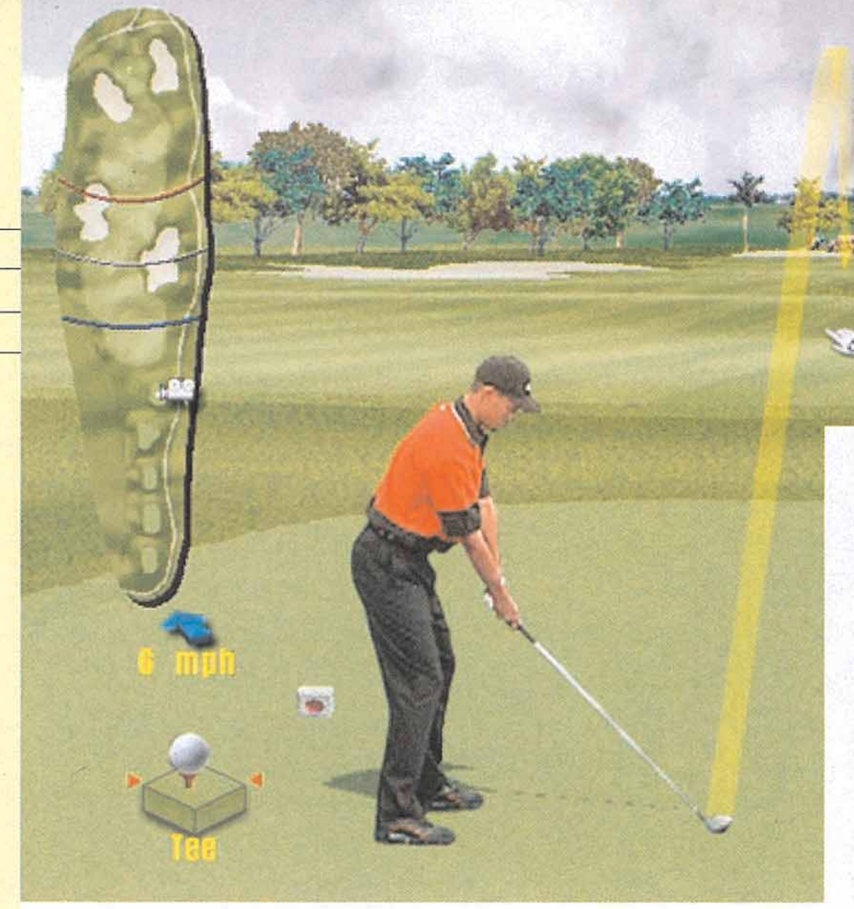


CPU: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB •HD: 100 MB •Tarjeta 3D: Sí (Compatible Direct 3D) • Multijugador: Sí (Teclado compartido, módem, red, internet)

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	60

El motor del juego es prácticamente idéntico al de la entrega del año pasado. Los nuevos modos de juego consiguen aumentar en parte la variedad del programa. El motor gráfico presenta algunos problemas difíciles de justificar.

puntuación total **60**



Tiger Woods Tour 2001

Más de lo Mismo

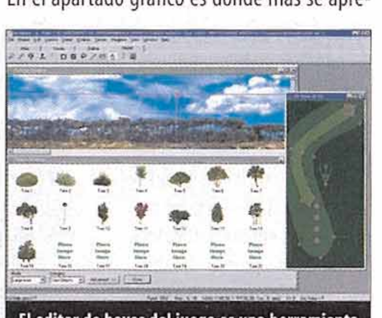
«Tiger Woods PGA Tour 2001» es la nueva entrega de la serie de simuladores golfísticos de EA Sports. Aunque a estas alturas ya deberíamos estar acostumbrados a las prácticas de esta compañía, un año más no podemos sino sorprendernos ante la sangre fría que demuestra EA Sports poniendo a la venta un juego supuestamente nuevo pero que, en realidad, es prácticamente igual a la edición del año anterior. Y no es que no se hayan incorporado novedades, lo que sucede es que éstas se limitan exclusivamente a un par de nuevos modos de juego, dos golfistas y unos pocos campos; pero el motor de juego y el gráfico son prácticamente idénticos a los anteriores. Así las cosas, la conclusión es que nos encontramos más ante un disco de expansión que ante un juego nuevo, algo que conviene tener muy en cuenta a la hora de plantearse su adquisición.

Para los que no han tenido la oportunidad de jugar a las anteriores entregas de la serie, especificaremos que «PGA Tour 2001» utiliza el tradicional sistema de control de tres pulsaciones para definir potencia y dirección del disparo. De hecho, el interfaz empleado para golpear la bola es precisamente uno de los mejores puntos del juego ya que mediante la incorporación de un par de opciones secundarias consigue presentar de forma bastante más clara un sistema tradicionalmente confuso. En cuanto al motor de la simulación, salvo unos pequeños problemas con el comportamiento de la bola que en algunas ocasiones rebota de forma extraña sin causa aparente, el juego funciona con la corrección habitual en la serie.

En el apartado gráfico es donde más se aprecian las deficiencias de este título pues si bien el diseño de todos los campos incluidos se corresponde de manera milimétrica con la realidad, lo cierto es que los fondos y texturas empleadas presentan bastantes fallos que se hacen aún más evidentes si no se posee una potente tarjeta aceleradora. Los distintos jugadores, por su parte, están diseñados utilizando un sistema de captura de movimientos a partir de los jugadores reales, pero desgraciadamente las deficiencias del motor gráfico hacen que estos movimientos resulten poco naturales y, en general, bastante bruscos. Como contrapartida a estos problemas «PGA Tour 2001» ofrece una amplia selección de más de once campos fielmente reproducidos, un gran repertorio de jugadores de golf del circuito profesional (junto a los que vuelve a aparecer, por alguna extraña razón, Michael Jordan) y un total de 13 modos de juego diferentes, incluyendo modos de entrenamiento, de torneos y de partidos individuales. Además, al igual que en la entrega anterior se ha vuelto a incluir el editor de hoyos «Course Architect» para que todos aquellos aficionados con la paciencia necesaria puedan crear sus propios campos con todo lujo de detalles. Desgraciadamente, esta abundancia en las cifras no basta para ocultar el hecho de que nos encontramos ante un juego mediocre para el cual el mercado ofrece alternativas mucho más interesantes, como «Links 2001» sin ir más lejos. Siempre y cuando, claro está, no seas un admirador compulsivo de Michael Jordan.

J.P.V.

Los movimientos de los jugadores no están muy bien conseguidos.



El editor de hoyos del juego es una herramienta muy potente, pero su manejo no es nada sencillo.



Como el público son objetos bidimensionales orientados, cuando la cámara se sitúa al otro lado del green, todos los espectadores le dan la espalda a la bandera.

Punto de Mira

- Compañía: **CLIMAX ENTERTAINMENT**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**



El interesante y divertido planteamiento de «Super Runabout» se malogra por los graves fallos técnicos de su desarrollo

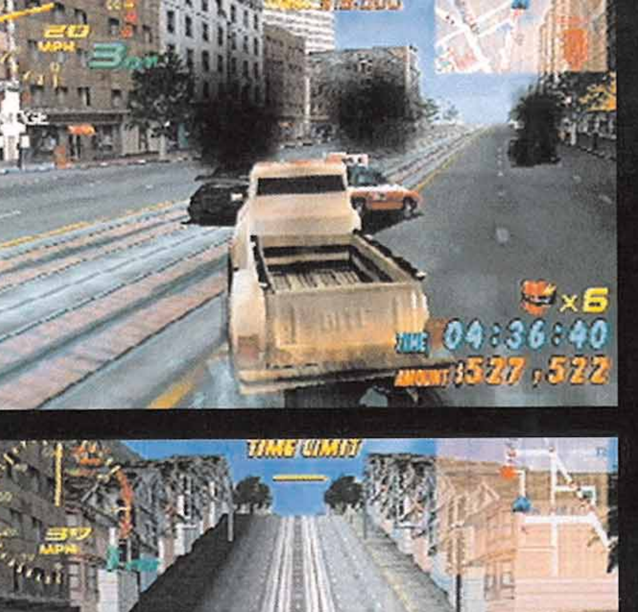


1 jugador. Se recomienda tarjeta de memoria

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	65

Los fallos gráficos del juego resultan imperdonables y un desperdicio de la potencia de Dreamcast. El juego da una libertad total y absoluta para moverse por toda la ciudad. El control del vehículo es bastante deficiente y afecta gravemente a la jugabilidad.

puntuación total **50**







Super Runabout

Promesas Incumplidas

«Super Runabout» es un juego de conducción que combina un sistema de juego básicamente arcade con un carácter muy desenfadado y que en cierto sentido recuerda al popular «Crazy Taxi». Desgraciadamente, donde aquel juego era un compendio de aciertos, «Super Runabout» reúne abundantes fallos en varios aspectos que impiden que llegue a desarrollar todo su potencial que, en principio, parecía bastante elevado. El juego está dividido en misiones, la mayoría de las cuales implican recorrer la ciudad de San Francisco para recoger una serie de objetos y luego llevarlos a un punto de destino dentro de un tiempo límite, con total libertad, dentro de los escenarios (que por cierto son bastante grandes) para atravesar parques, e incluso el túnel de una estación de metro. En cuanto a los accidentes que pueda provocar esta forma de conducir, no sólo no se nos penaliza por ellos sino que por cada choque contra otro vehículo u objeto diseminado por el mapa se nos dará una cierta cantidad de dinero en función de su espectacularidad. El único límite en este caso es la resistencia de nuestro vehículo que, después de unos cuantos choques realmente grandes, puede quedar completamente inservible. En total «Super Runabout» incluye dos campañas diferentes, una en la que tomaremos el lugar del dueño de una empresa de repartos y otra en la que seremos un agente de policía. Cada una de estas campañas posee sus propias misiones y, lo que es más interesante, sus propios vehículos. Como buen arcade, al principio del juego no estarán todos disponibles, pero a medida que completemos misiones iremos accediendo a nuevos vehículos, hasta completar un total de veinticinco.



A pesar de la espectacularidad de las explosiones, los gráficos del juego tienen fallos muy graves.



Algunas furgonetas tienen una molesta tendencia a volcar en las curvas cerradas.



Las flechas naranjas flotantes indican la posición del siguiente objeto que tenemos que recoger.

Por desgracia, todas estas características positivas en el planteamiento del juego no han contado con el respaldo necesario en el desarrollo técnico. El control de los vehículos, por ejemplo, que debería haber sido totalmente arcade, posee unos cuantos elementos realistas bastante molestos que no sólo hacen que la diversión se reduzca drásticamente sino que llegan incluso a convertir la conducción en un ejercicio frustrante ante la imposibilidad de los coches para derrapar en las curvas, o su enorme distancia de frenado, por poner sólo dos ejemplos de una larga lista.

El apartado gráfico, por su parte, también está cuajado de errores, entre los que destacan por su importancia el abundante popping y, especialmente, unos gravísimos fallos en la detección de colisiones que hacen que nuestro vehículo atraviese literalmente árboles, postes y farolas como si estos no estuvieran allí como obstáculos dentro de los escenarios.

Parece, en fin, que nos hallamos ante otro caso de buenas intenciones que no han sabido llevarse con éxito a la práctica a la hora de la verdad. Una verdadera pena, pero, al fin y al cabo, todos sabemos qué camino está pavimentado de buenas intenciones...

J.P.V.

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Texeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

America. No peace beyond the lines!



Una vez estés jugando, introduce uno de los siguiente códigos que se enumeran a continuación:
gimmemorefirepower: Potencia de fuego mejorada
goldinmypockets: 1 000 monedas de oro
iwantfastfood: Más alimento
icanwineverythingnow: Ganar la misión
iwantareallybadguy: Ser Billy el niño
iwantareallystrongher: Ser Gall
woodisverygood: Más madera
icangeteverything: Más recursos (oro, madera, alimento)
horsesarecrazy: Diez caballos
iwantanamericanhero: David Crocket

Delta Force Land Warrior

Pulsa la tecla (º) y teclea los siguientes códigos:
drury: Munición completa.
kariya: Munición Ilimitada.
corbet: Invisibilidad.

GANADORES DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

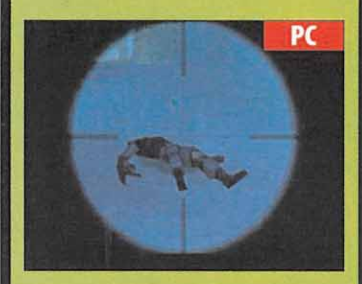
Las personas que se enumeran a continuación han ganado una camiseta del "Tips & Tricks Team" por enviar sus trucos y haber sido publicados en la sección: Jorge Fernández Campos (León), Jesús Cardiel Martín (Valladolid), David Soler Manso (Valencia), Jesús Delgado Sánchez (Sevilla), José Antonio Valdivia Romero (Granada) y Mikel Ortiz (Vizcaya).

Recordad que para participar en el concurso tenéis que enviar vuestros trucos a Hobby Press, Micromanía, calle Pedro Teixeira, 8, 5 planta. 28020 Madrid.

También podéis mandarnos un e-mail a: codigosecreto.micromania@hobbypress.es.

Es muy importante que recordéis que los trucos tienen que ser nuevos, es decir, que no hayan sido publicados con anterioridad en la revista.

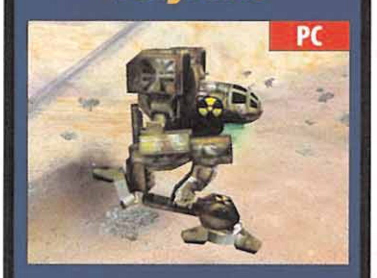
Metal Gear Solid



Añadir "-cheatenable" a la línea de comando del archivo ejecutable ejemplo: mgsi.exe -cheatenable (en propiedades del acceso directo por ejemplo).
Ahora durante el juego podemos introducir uno de los siguientes códigos:

F2	Modo Dios
F4	Munición ilimitada
F6	Modo observador
F5	Modo normal
F7	Reiniciar nivel rápidamente

Mechwarrior 4: Vengeance



Una vez estés jugando pulsa las teclas CTRL+ALT+SHIFT. Luego teclea uno de los siguientes códigos:
IB: Destruir Enemigo
ML: Ganar la misión
IY: Invulnerabilidad
UO: Munición ilimitada
HF: Track Off

Kingdom Under Fire

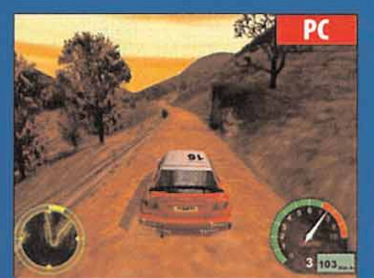
Una vez estés jugando pulsa la tecla "Enter". Luego teclea uno de los siguientes códigos que se enumeran a continuación:
makemyday: Activar el modo trucos
godblessu: Vida a tope
amosbemerciful: Maná a tope
baegopa: Añade a todos los recursos 500 000
simsimha: Construir rápido
dayspring: Descubrir mapa
knowledgeispower: Recuperación de maná rápida.

Pro Rally 2001

Una vez estés jugando, teclea uno de los códigos que se enumeran a continuación en la siguiente lista:

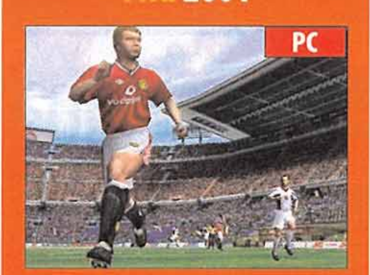
SICILIANDV: Piloto automático
NLSMANDELA: Modo libre
NPVITAMINC: Sin penalizaciones
TORPEDONOW: Aceleración alta
2YOUNG2DIE: Interrupciones rápidas
IHATEDAMGS: No te haces daño
REPAIRMEPZ: Reparas inmediatamente

Teclea uno de estos códigos como nombre de jugador:



BUIN: Todos los retos disponibles de «Pro Rally 2001»
IVAN LLANAS: Todas los modos de entrenamiento que hay disponibles en el juego.
RICITOS: Todos los modos arcade
ALCAPARRA: El doble de tiempo para reparar los vehículos.

Fifa 2001

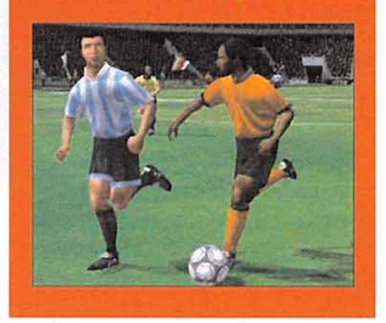


Unos cuantos trucos para este fabuloso juego de EA Sports. Tenéis que ponerlos en la sección trucos de las opciones:

GIMMETHEMONEY: Dinero

PLAYERSMAYBE: Más equipos

BIGHEADS: Modo cabezas grandes.

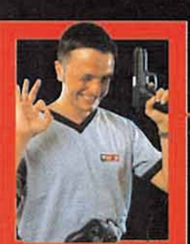


Grouch



El otro día se me ocurrió que el juego «Grouch» sería mucho más adictivo si uno no tuviese que estar pendiente de las (pocas) vidas que le quedan. Así que decidí editar mi partida grabada (en el directorio del juego \RData\Save\Save00.sav) con un editor hexadecimal (como el Hex Workshop, por ejemplo) y descubrí que el número de vidas está en el 'Offset' 4C. Sólo hay que sustituir el número que haya, por el número de vidas que queramos, por ejemplo 63 (99 en hexadecimal). Y ahora podremos disfrutar del juego sin preocupaciones.

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

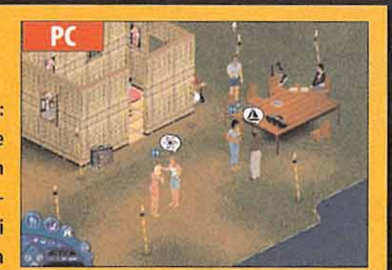


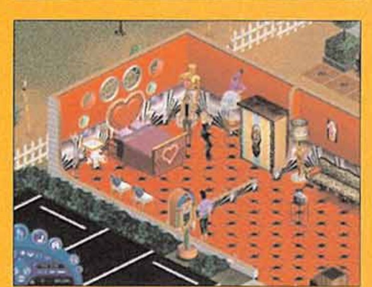
Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».

Micromanía TIPS & TRICKS TEAM

The Sims

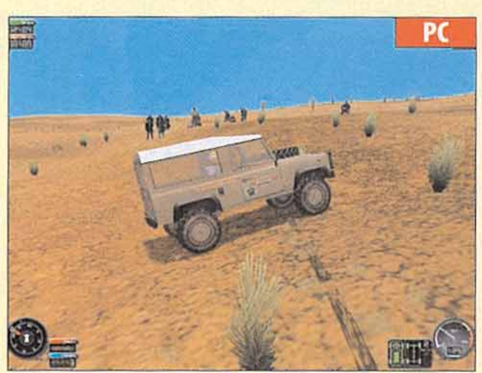




Estos son mis trucos para el juego «Los Sims»: en primer lugar, debes realizar el truco de mover todos los objetos (como se indica en números anteriores de la revista), ahora podrás mover a tu Sim por toda la casa como si fuera un objeto. Pues bien si matas a tu Sim con la tecla Supr, y luego pulsas en la foto de tu Sim de la barra de herramientas, "resucitará", y además lo hará con todas las barras de ánimo, de hambre, de energía, de habitación... AL MÁXIMO.
Este es un gran truco cuando tienes a tu Sim en muy malas condiciones.
NOTA: este truco es peligroso, ya que en algunos casos el Sim pierde su trabajo cuando se realiza esta operación.

Screamer 4x4

Para activar los trucos hay que ir al menú principal y pulsar SHIFT (Mayúsculas); a continuación aparece una ventana en la que hay que introducir los Trucos. Los códigos disponibles son los siguientes que enumeramos:



ALLTROPHIES
ALLTIRES
ALLRDIFFERS
ALLFDIFFERS
ALLENGINES
RABACAR
BIGFOOT
ALLCARS

Los nombres son bastante representativos de lo que otorgan.

Gunlok

Para que estos trucos funcionen, debes introducirlos en la consola. Puedes acceder a la consola pulsando la tecla (º) que se encuentra a la izquierda del 1. En la consola teclea uno de los siguientes códigos:
REB INFINITE AMMO: Munición ilimitada / REB GOD: Modo Dios



Fur Fighters (demo)





En la demo del «Fur Fighters» para PC del número de Enero existen unos ficheros de texto interesantes, como el settings.txt, que contiene atributos para las armas, munición y enemigos... y que por supuesto se pueden modificar. Así por ejemplo se puede aumentar la cadencia de disparo de la pistola si se cambia:

[Pistol Shot Time]=10 por el valor de 2, así conseguiremos una pistola mas rápida que la ametralladora.
Cambiando el Damage por valores mas altos hago más daño, y el spread por valores más bajos influye en la obtención de una[mejor puntería. En cuanto a los enemigos se puede ralentizar a los osos cambiando la línea: [Bear Speed]=30 por 60,

Además, hacen menos daño si se sustituye; [Bear Shot Damage]=9 y [Bear Hit Damage]=22 (cuerpo a cuerpo) por valores que resulten mas bajos.

Por supuesto que siempre es recomendable hacer copia del fichero original, antes de cualquier modificación.

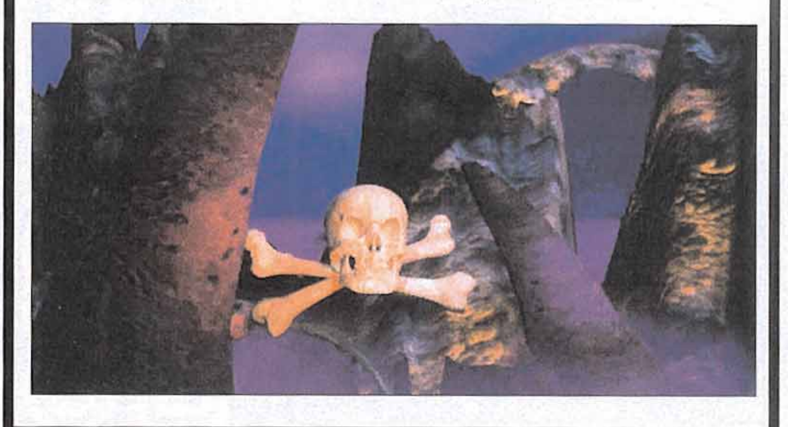
Existe otro fichero que contiene la ubicación de TODOS los objetos del juego, algunos necesarios para abrir nuevos niveles (es un fichero de texto llamado Items_spn).

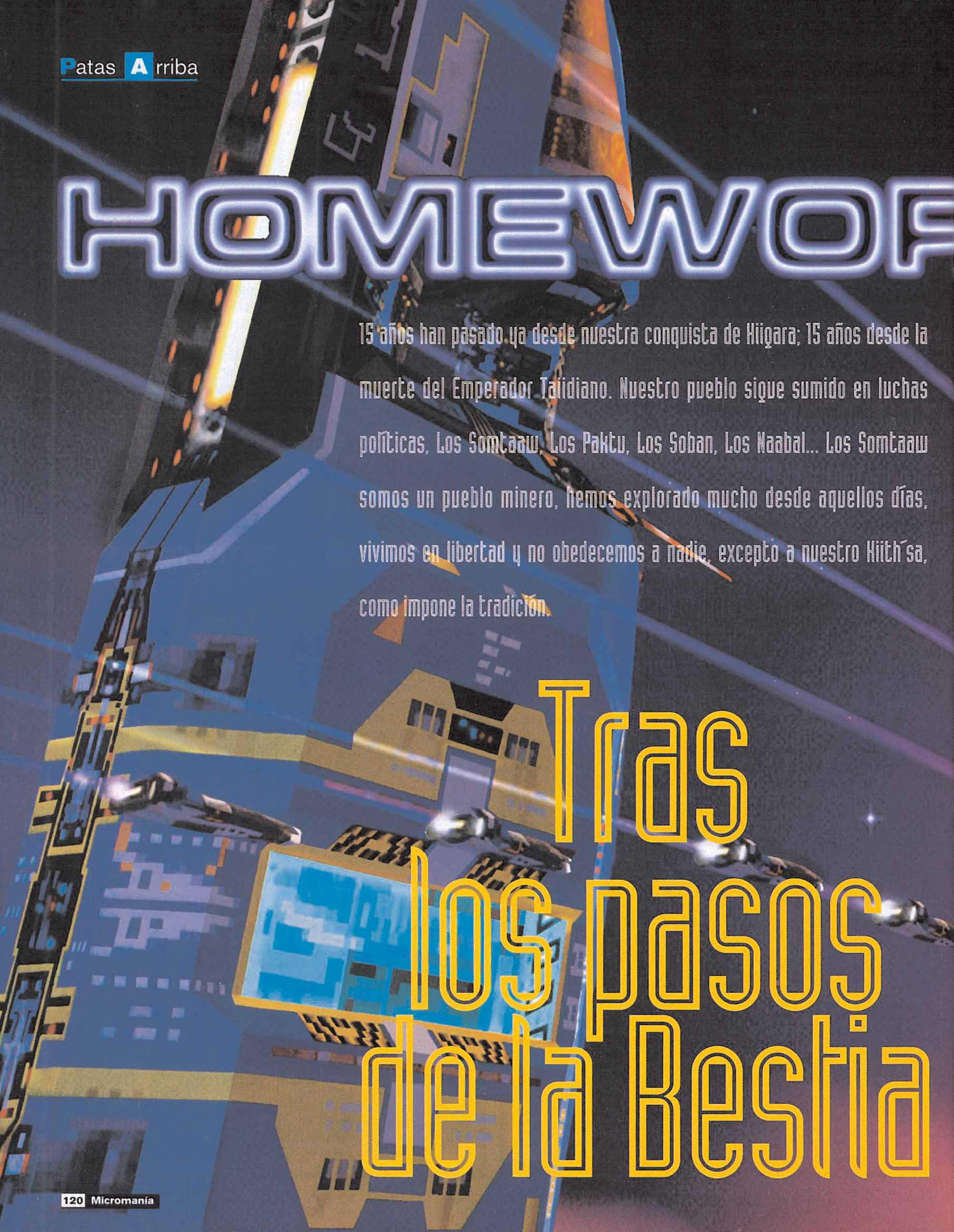


Ripper

Códigos a introducir en los puzzles o pantallas de acción:

ARCADE, pozo de Catherine
ARCADE, galería de tiro de Falconetti
ARCADE, pozo de Orestes
ARCADE, pozo de Odysseus
PISCES, apartamento de Catherine
SPARKY, laboratorio Dr. Burton's CAFFEINE, cerebro de Catherine
ZZTOP, puzzle de piezas en archivo de los Web Runners
HEADACHE, puzzle pozo de Falconetti
ASPIRIN, ajedrez pozo Pegasus
SPONGE, puzzle libro de Falconetti
PRETZEL, puzzle pozo antiviral





HOMEWORLD

15 años han pasado ya desde nuestra conquista de Kiigara; 15 años desde la muerte del Emperador Taiidiano. Nuestro pueblo sigue sumido en luchas políticas, Los Somtaaw, Los Paktu, Los Soban, Los Naabal... Los Somtaaw somos un pueblo minero, hemos explorado mucho desde aquellos días, vivimos en libertad y no obedecemos a nadie, excepto a nuestro Kiith´sa, como impone la tradición.

Tras los pasos de la Bestia

RLD Cataclysm

Y es que a pesar de nuestra independencia con respecto a las otras facciones, nuestras naves están obligadas, como todos los Kiithid, a responder a cualquier llamada a las armas si se viola el espacio hiigarano, así como a cualquier llamada de auxilio proveniente de buques hiigaranos...

MISIÓN 1: HIIGARA

Pese a que eres una nave minera, tienes que responder a las llamadas de auxilio de unos buques de la flota Hiigara. 5 objetivos te separan de la consecución de la misión.

Objetivo1: destruye los bombarderos taiidianos

Manda a tus naves de trabajo a recolectar de los asteroides cercanos. Antes de poder ayudar a nadie, tienes que construir una pequeña flota de cazas. Conforme tus naves de trabajo recolectan minerales, manda construir 8 Acólitos. Ponlos en táctica agresiva para que ataquen a cualquier nave enemiga que se acerque. En principio veras una oleada de cazas Taiidianos que vienen a por ti, pero tus Acólitos darán buena cuenta de ellos. Construye un total de 16 acólitos (te recomendamos que los marques como grupo de combate 1) y a través de la pantalla de Sensores envíalos a por los bombarderos enemigos, que caerán con facilidad. Más Cazas Taiidianos irán llegando por oleadas hacia tu nave de mando (Kuun-Lan), así que no estaría de mas que construyeras otros 8 Acólitos y los dejaras patrullando en las inmediaciones de tu nave principal (grupo 2).

Objetivo 2: Exploración

Manda a tus naves de reconocimiento a la zona marcada en la pantalla de sensores. En cuanto llegues descubrirás los recursos y el convoy enemigo.

Objetivo 3: Destruye el convoy

Manda a tu grupo 1 de Acólitos hacia donde está el convoy enemigo y destrúyelo, intenta primero acabar con los cazas enemigos, son más peligrosos.

Opcional: Si quieres tener más recursos de construcción, crea un procesador y envíalo junto con las naves de trabajo a recolectar a la zona donde estaba el convoy enemigo.





De la utilización de la Nave Nodriza nacieron nuestras tres naves emblemáticas: Kuun-Lan "Llama Purificadora", Fal-Corum "Caminante Solitario" y Clee-San "Buscador de la Verdad"

Objetivo 4: Defiende los sensores de proximidad

Manda rápidamente tu grupo 1 de Acólitos a defender los sensores de proximidad, si no te das prisa serán destruidos y perderás la misión. Para este tipo de ataques te recomendamos la formación en Garra o en X.

Objetivo 5: Destruye el Crucero Pesado enemigo

Junta tus dos grupos de Acólitos (de tipo superior si has utilizado Enlace) en un solo grupo 1. Mándalos a por el crucero enemigo. Con 24 Acólitos es más que suficiente para acabar con él, pero céntrate en el objetivo, obviando los cazas.

MISIÓN 2: EN LAS INMEDIACIONES DEL SISTEMA DE HIIGARA

Repara el Bushan-Re antes de que los cazas enemigos acaben su trabajo.

Objetivo1: Construye un módulo de ingeniería

Antes de ir a buscar la nave dañada, tienes que crear un módulo de ingeniería en la pantalla de construcción. Cuando acabes de hacer esto, investiga la tecnología de reparación.

Objetivo 2: Buscando el Bushan-Re

Manda tus naves de reconocimiento a buscar el navío dañado a los sistemas marcados en la pantalla de sensores. Utiliza tus naves de trabajo para recolectar minerales y ten cuidado (sobre todo tu nave principal) con el cinturón de asteroides que te rodea. Utiliza tus naves de combate (mejora los Acólitos si no lo hiciste en la misión anterior) para proteger el Kuun-Lan de los ataques enemigos. Una vez tus naves de reconocimiento encuentren el Bushan-Re, manda tus VCAs (Acólitos unidos y mejorados) para destruir los cazas enemigos que lo rodean.

Objetivo 3: Repara el Bushan-Re

Mejora tus naves de reparación y una vez hecho esto, mándalas a reparar el Bushan-Re. Crea 8 Acólitos para que protejan tu nave principal. Una vez repares el Bushan-Re, tendrás que capturar un extraño artefacto alienígena.

Objetivo 4: Captura el artefacto

Investiga la tecnología de captura si no lo habías hecho ya y manda a tus trabajadores (con 1 es suficiente) escoltado por tus VCAs para capturar el artefacto enemigo.

Objetivo 5: Destruye los restos de piratas espaciales

Conforme llegue el artefacto capturado a tu nave principal, los piratas se retirarán del sector.

MISIÓN 3: SISTEMA CORUC-TEL

La nave Clee-San está en problemas, has recibido una transmisión desde ella y debes ayudarles.

Objetivo1: Encontrar el Clee-San

Lo primero de todo (tras mandar tus naves de trabajo a recolectar) es estudiar las tecnologías Quemador Trasero y Emisor Holográfico. Cuando avances con tus cazas ten mucho cuidado con las minas, lo mejor es avanzar en formación en X y táctica evasiva. Por supuesto no enlaces en VCA tus Acólitos, llévalos sueltos y en un número grande (20-30). Aproxímalos al Clee-San y veras que está rodeado por un campo de minas.

Objetivo 2: Clee-San

Construye una nave de camuflaje. Ajústala de tal manera que copie naves enemigas y en concreto una Corbeta Minera. Envía tu nave de camuflaje a reunirse con el Clee-San. Cuando ésta llegue, emitirá una señal a tu nave principal con la situación exacta de los campos de minas.

Objetivo 3: abre un camino a la clee-san

Necesitaremos misiles para poder lidiar convenientemente con las minas. Para ello construye un módulo de armas e investiga misiles. Acerca todas tus naves principales hacia el Clee-San, pero mantente lo suficientemente alejado como para no activar las minas. Manda a tus cazas a por las minas (con los misiles no deberías tener excesivos problemas) y acaba con las naves enemigas. Cuando el camino este despejado, el Clee-San se moverá hacia tu nave principal (si se encuentra alguna mina por el camino, se detendrá y esperará a que la destruyas). No debes correr mucho para hacer esta misión, pero no te entretengas. Si no, aparecerá una flota Turanica que te borrará del mapa en un abrir y cerrar de ojos.

MISIÓN 4: ESPACIO PROFUNDO (SECTOR TAL)

La acción comienza con tus ingenieros abriendo el artefacto enemigo encontrado... y después oímos como el modulo del Hangar de la Kuun-Lan es infectado por una presencia biológica no detectada anteriormente. Para salvar la nave, el capitán debe desprenderse de este modulo y de la cubierta inferior.

Objetivo 1: Reconstruye el módulo del Hangar

Recolecta y construye un módulo Hangar nuevo.

Objetivo 2: Escolta el Clee-San

Selecciona 10 Acólitos (ni uno más) para escoltar a la nave Clee-San hacia el módulo infectado.

Utiliza siempre que puedas la pantalla de sensores para dar las órdenes y cuando las hayas dado, siéntate y admira el espectáculo visual

Guía la Caal-Dhto a través de la Nebulosa, cuidado porque hay Naves Taiidianas rondando por la zona

Defender todos los transportes es poco menos que imposible; al menos intenta defender los más próximos a ti

Protege la nave principal para que no te sorprenda un ataque.

Cuando el Clee-San conecte con el módulo infectado, completarás el objetivo, pero la infección se transmitirá a todas las naves que enviaste, y se volverán contra ti: Destrúyelas cuanto antes.

NOTA: *Hay una pequeña opción para salvar tus Acólitos. Envíalos de escolta de la Clee-San, pero cuando te aproximes al módulo, envíalos de vuelta a la Kuun-Lan, entonces el Clee-San se parará. Manda un par de Acólitos de nuevo a proteger la Clee-San. Cuando el resto de Acólitos este a menos de la mitad de camino entre la Clee-San y el Kuu-Lan, dales la orden de nuevo de ir a proteger la Clee-San, ésta se moverá de nuevo. En cuanto comience el acoplamiento manda rápidamente tus Acólitos de vuelta a la nave principal, la Clee-San se infectará igualmente, pero los Acólitos no (al menos 8 de ellos).*

Objetivo 3: descubre la infección

Construye Acólitos y ponlos de barrera (formación muro) entre la Kuun-Lan y los cazas que se aproximarán, cazas de La Bestia. El módulo Hangar lanzará oleadas de 8-10 Acólitos, 5 VCAs y el módulo de hangar infectado se acercará hacia tu nave principal. Sitúa a tus cazas cercanos a la Kuun-Lan o la Fragata los deshará y sobre todo NO dejes que se aproximen a tu nave principal y continúa construyendo Acólitos.

Objetivo 4: protege la kuun-lan

Los Turanics llegan en busca de la Clee-San y obviando tus advertencias se acercarán a ella.

Protege la Kuun-Lan de todo aquel caza enemigo que se acerque y salta al hiperespacio en cuanto puedas.

NOTA: *Hay una manera de salvar recursos y cazas a costa de sacrificar las naves de trabajo. Cuando La Bestia se lance contra ti, es probable que tus naves de trabajo estén situadas entre tú y ellos, ponlas en táctica evasiva y mantendrán ocupados a los cazas enemigos hasta que puedas saltar al Hiperespacio*

MISIÓN 5: SISTEMA AIOWA

En este sector se encuentra una estación Bentusi. Quizá sepan algo de La Bestia. Localiza la Estación y averigua todo lo que puedas.

Objetivo 1: Intercepta la estación Bentusi

Lo primero que tienes que hacer es poner a todas tus naves de trabajo a recolectar. No emprendas ningún otro movimiento hasta que no acabes de recolectar todo. Cuando acabes, manda una nave de reconocimiento hacia la emisión de la estación Bentusi, que está bajo ataque de La Bestia.

Objetivo 2: Protege la estación Bentusi

Envía varios Acólitos a proteger la Bentusi, pero conserva siempre una formación de VCAs con tu nave principal. La Bes-

Consejos generales

Mantén siempre una flotilla de ACVs vigilando la Kuun-Lan. Lleva el Procesador con tus Naves Trabajadoras, así recolectarás más rápido.

En el momento en el que ya dispongas de Fragatas y Destructores, suele ser muy útil la Formación "Defensiva", esto es, poner todas las naves con la orden de proteger la Kuun-Lan, formación esférica y táctica neutra (para que no salgan del perímetro defensivo de la nave principal). Si con esta formación tienes problemas de espacio por acumulación de naves, prueba a poner, por ejemplo, los Destructores protegiendo la Kuun-Lan y a las Fragatas protegiendo a los Destructores (o viceversa), así tendrás órbitas más externas.

Aprovecha la velocidad de tus Acólitos, muchas veces un ataque rápido es más útil que una flotilla de Destructores.

En general cuando tus Naves de Trabajo no estén recolectando recursos, suele ser útil ponerles guardando la Kuun-Lan, así la irán reparando conforme sufra daños. Asimismo, si envías tu Acorazado y Destructores solos, tampoco está de más llevar varias Naves de Trabajo con ellos para reparaciones de urgencia.

No tienes ninguna prisa por acabar las misiones; cuando hayas terminado los objetivos de la misión dedícate a recolectar recursos, investigar, reparar las naves averiadas y reponer tu flota.

Utiliza siempre que puedas la pantalla de Sensores para dar las órdenes. Cuando las hayas dado, siéntate y admira el espectáculo visual.

Utiliza frecuentemente la tecla Pausa. Menos construir e investigar, puedes dar el resto de órdenes con la pausa pulsada, sobre todo en misiones en las que el tiempo es crucial.

Agrupa, siempre que puedas, tus naves en grupos de combate. Es una manera muy útil y rápida de acceder a ellas.


La Kuun-Lan será una inestimable ayuda en las batallas, sobre todo en el último tercio del juego.


Los buques Bentusi son casi indestructibles. ¡Evita enfrentarte a ellos a toda costa!


Tus Acólitos darán buena cuenta de los bombarderos Taiidianos y casi sin despeinarse, así que aprovecha la superioridad de tus tropas.

tia mandará 2 Fragatas de Iones y algunas Corbetas contra la Bentusi, concéntrate en liquidar las Fragatas. En un momento dado aparecerá un transporte pesado de La Bestia que intentará convertir a la Bentusi, ésta se autodestruirá para impedirlo. En ese momento debes intentar alejar tus fuerzas de ahí, porque perecerán en la explosión de la Bentusi. No hay manera de salvar a la estación Espacial, es parte de la trama, así que no pierdas tiempo con el Transporte de La Bestia y concéntrate en las naves pequeñas.

Objetivo 3: Protege el Caal-Shto

Tu objetivo es simple, debes impedir que lo destruyan. Envía Naves de Trabajo para que vayan reparando los desperfectos que sufra, y mantén una fuerza de VCAs cerca de ella

Objetivo 4: Destruye la flota de La Bestia

La Bestia mandará oleada tras oleada de naves enemigas que tendrás que ir destruyendo. Es una buena idea aproximar tu nave principal al Caal-Shto para protegerlo mejor. Cuando tengas un momento de respiro, envía una flota de Acólitos (es importante que sean Acólitos), cuantos más mejor, a explorar el origen de las oleadas. Ahí encontraras un Transporte de La Bestia. Debes destruirlo para finalizar la misión. Por supuesto debes hacerlo con misiles y desde larga distancia. Ten cuidado porque el Transporte enemigo puede convertir tus naves.

MISIÓN 6: NEBULOSA KADIIR

Tienes que guiar la Caal-Dhto a través de la Nebulosa, pero hay Naves Taiidianas rondando por el área.

Objetivo 1: Explora la Base Taiidiana

No utilices tus naves de trabajo para recolectar, o si lo haces, envía Acólitos con ellas. Si los Taiidianos las descubren, no podrás acabar la misión.

Envía una nave camuflada como un Interceptor enemigo para explorar y localizar la base. Mientras haces esto, que tus naves de trabajo reparen la Caal-Shto y construye una flota de VCAs y Acólitos, manteniéndolos siempre en retaguardia y entre tú y la base (pero sin que te descubran). En el momento en el que veas que se acercan naves enemigas, envía a tus Acólitos a por ellos y destrúyelos, si informan a su base de tu posición, se habrá acabado todo. Los Interceptores enemigos no te darán mucho trabajo, siempre van de cinco en cinco y en formación Delta.

Objetivo 2: Limpia los Puntos de Navegación

Una vez que hayas reparado la Caal-Shto, envía un par de naves de reconocimiento a explorar los puntos de navegación. Encontrarás Minas, Naves Minadoras e Interceptores que deberás limpiar con tus Acólitos. Es muy importante que siempre dejes una pequeña fuerza en retaguardia con tu nave principal y otra entre tú y la base enemiga. También es una buena idea mandar la nave camuflada a explorar, si bien "verá" menos terreno que las naves de reconocimiento no será atacada por minas. La Caal-Shto irá avanzando conforme vayas despejando los puntos de navegación.

Objetivo 3: Escolta la Caal-Shto

Simplemente acompáñala por los puntos de navegación, siempre pendiente de no ser descubierto.

Objetivo 4: Investiga Telemetría de Fase

Una vez la hayas investigado, podrás construir las naves Lapa, muy útiles más adelante.

Objetivo 5: Destruye el Crucero Pesado y su escolta

Envía las Naves Lapa para que empiecen a drenar las defensas del Crucero Pesado Enemigo (no te olvides de marcar la Opción Especial en las Lapas). Más adelante envía una escuadrilla de Acólitos y lanza tus misiles contra el enemigo. Con el Crucero destruido, el resto será coser y cantar.

Una vez la Caal-Shto escape de la zona, activa el Hipersalto y escapa lo más rápidamente posible, ya que la flota enemiga se dirigirá hacia ti.

NOTA: ***En esta misión es conveniente ir grabando a menudo por el riesgo de ser detectado. Si te detectan, la misión se hace mucho más difícil, por no decir casi imposible.***

MISIÓN 7: INMEDIACIONES DE LA NEBULOSA DE KADIIR

Debes escoltar y proteger unos transportes de colonos que son amenazados por La Bestia.

Objetivo 1: Investiga la señal de auxilio

Conforme te acerques verás los transportes de colonos que se dirigen al punto de escape.

Objetivo 2: Protege el Convoy

Defenderlos a todos es poco menos que imposible. Al menos intenta defender los más próximos a ti. Coloca escoltas de Acólitos en formación de esfera a su alrededor, ve pausando el juego para observar si han aparecido nuevas oleadas de misiles. Cuando una nave de colonos sea infectada, destrúyela inmediatamente o empezará a lanzar misiles infectantes.

Objetivo 3: Investiga Arma Electromagnética

Investiga el pulso electromagnético, te será muy útil equiparlo en los VCAs. Con ello evitas que los misiles detonen. Asegúrate de mejorar todas tus naves con esta tecnología. Cuando todos las naves de colonos hayan abandonado la zona y hayas destruido todas las naves infectadas acabarás la misión.

MISIÓN 8: ESPACIO PROFUNDO (SECTOR DE KORETH RIFT)

Según nos han dicho, es posible que La Bestia sea de origen Imperial. Un espía nos va a proporcionar la información necesaria, deberemos protegerle a toda costa.

Objetivo 1: Recolecta recursos y repara

Muy sencillo: Recolecta todo lo que puedas y repara los buques dañados. Asegúrate, además, de haber investigado todas las tecnologías.

Objetivo 2: Protege al espía Taiidiano

Localiza al espía, envía un destacamento de Acólitos o VCAs para protegerle y espera a que él llegue a tu nave principal. Cuando lo haga, serás atacado por misiles, destrúyelos antes de que impacten. Las Fragatas Colmena te serán muy útiles contra este ataque, construye unas cuantas. Pon una barrera de VCAs y Fragatas Colmena en formación Muro para rechazar el ataque sin problemas.

Objetivo 3: Captura 3 Recolectores de recursos Taiidianos y 1 Fragata Imperial.

Cuando vayas a por los recolectores, aparecerá una pequeña flota enemiga. En total hay 8 Recolectores de Recursos, 2 Fragatas de Apoyo, 2 Fragatas de Asalto, 3 Fragatas de Cañones de Iones y 1 nave Generadora de Pozo Gravitatorio. La mejor manera de abordarla es atacando con las Fragatas Colmena y los Acólitos la Nave Generadora de Pozo Gravitatorio. Si no la destruyes rápido, "congelará" tus cazas y te dejara inutilizado. Una vez la hayas destruido, ve a por las Fragatas de Apoyo, para que éstas no puedan reparar las Fragatas principales. Haz un leve ataque a las Fragatas restantes y ya las podrás atrapar. Acuérdate de poner tus naves en modo Neutral. Si no lo haces así atacarán y destruirán todas las naves enemigas (debido a esto tendrás que dirigir personalmente el ataque). Más tarde tendrás que robar tres recolectores de recursos y, una vez lo hayas conseguido, podrás acabar la misión. Necesitarás 2 naves trabajadoras para robar cada Fragata y Recolector. No te recomendamos que acabes todavía la misión, hay muchas cosas por descubrir. De momento investiga las nuevas tecnologías y construye más blindaje para tu nave principal. Observa unos puntos rosas que hay a la derecha del mapa, y dírigete a ellos. Investiga la tecnología de procesamiento de cristales y recógelos. Hay cristales de 3 tipos: Pequeños (necesitas 1 trabajador para recogerlo), Medianos (necesitas 2) y Grandes (necesitarás 4). Una vez hayas recogido los cristales, continua recolectando el mineral normal del sistema. Cuando hayas acabado de hacerlo, ya puedes saltar al Hiperespacio.

NOTA: ***No debes dejar escapar ninguna nave enemiga o perderás la misión, asimismo tienes un total de 15 minutos para acabar con la flota enemiga, si no, saltarán al hiperespacio y también perderás.***

MISIÓN 9: ÓRBITA CERCANA. GOZAN IV

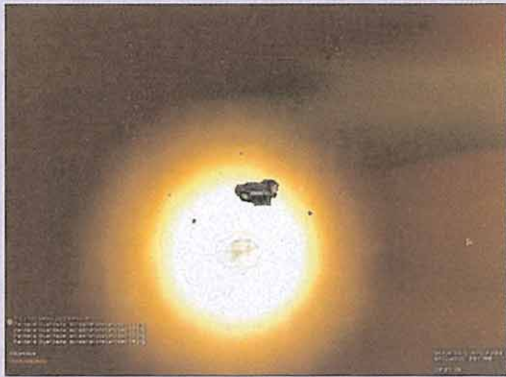
Los Taiidianos han aislado parte del material genético de La Bestia, y lo mantienen oculto en Gozan IV. Tu objetivo es recuperarlo por medio de recolectores

Objetivo 1: Mueve a los Transportes a la posición indicada

No recolectes minerales en esta misión, o atraerás a las fuerzas enemigas. Si tienes pocos recursos (cosa que no debería suce- ►

Los Taiidianos han aislado parte del material genético de La Bestia y lo mantienen oculto en Gozan IV. Tu objetivo: recuperarlo

Las bahías de lanzamiento y de construcción están dañadas, sólo disponemos de las naves capitales y lo que hay dentro de los Transportes. Además, una gran flota enemiga viene a por ti...



Una de las virtudes de «Homeworld Cataclysm» es su motor gráfico que le permite efectos como el que se aprecia en la imagen.



La potencia de fuego de nuestro cañon de asedio es pavorosa. Utilízalo a discreción sobre tus enemigos y conseguirás la victoria.

der si recolectaste anteriormente) puedes mandarlos pero escoltados con un grupo de VCAs. Investiga las nuevas tecnologías y, una vez que lo hayas hecho, mejora tus naves. Tras esto, envía TODA la flota a la zona marcada. En general en esta misión es mejor que los ataques se centren en torno a la Kuun-Lan, para aprovechar su fuerza de ataque (manda al Procesador que proteja a la Kuun-Lan, así la ira reparando).
No encontrarás mucha resistencia en tu camino, justo hasta que llegues a la rejilla.

Objetivo 2: Destruye un Sensor de Proximidad

Una vez haya llegado tu flota a la Rejilla de Sensores, destruirán varios de ellos. Esto desencadena que tus transportes se dirijan al planeta.

Objetivo 3: Espera a los transportes

Mientras los Transportes entran en el planeta y recuperan la información, serás atacado por flotillas de naves enemigas, despáchalas a gusto. Recuerda siempre el mantener el combate cercano a la Kuun-Lan. Es preferible que muevas la Kuun-Lan un poco más allá de la rejilla (luego veras por qué), pero no avances demasiado o te encontrarás un Destructor.

Objetivo 4: Enfréntate a la fuerza Taiidiana

Varias fragatas serán enviadas a por ti, despáchalas utilizando tus propias fragatas de cañón múltiple que te serán muy útiles para eliminar a la fuerza que mandan contra ti.

Objetivo 5: Protege los Transportes

Los transportes están de vuelta, pero llevan media flota Taiidiana pisándoles los talones. Una buena manera de protegerles es enviar un par de Centinelas con la misión de escoltar y táctica evasiva. Seguramente los sacrificarás pero eso es lo de menos. Si has hecho lo que te hemos dicho (llevar la Kuun-Lan mas allá de la rejilla de Sensores) no tendrás excesivos problemas ya que los transportes son más rápidos que las naves Taiidianas. Cuando estén amarrados, salta al Hiperespacio.

MISIÓN 10: CAMPO DE ESCOMBROS (SECTOR DE KORETH RIFT)

Habiendo robado los datos del Imperio sobre La Bestia, la Kuun-Lan se ha escondido en un campo de escombros (chatarra espacial), y entre esa chatarra se ha descubierto un Cañón de Asedio algo dañado pero operativo. Debes recuperarlo.

Objetivo 1: Recupera el Cañón de Asedio

Lo primero que tienes que hacer es investigar todas las tecnologías nuevas. Una vez hecho esto, envía toda tu flota a la zona de encuentro. Date prisa porque hay naves Taiidianas que también quieren el Cañón y si no actúas con rapidez, el Cañón será suyo. Construye, al menos, 6 Fragatas Multi Impulso, te serán muy útiles.

Objetivo 2: Investiga Cañón de Asedio

Una vez recuperes el Cañón, investiga la nueva tecnología. Mientras tanto los Taiidianos enviarán una pequeña flota a por ti. Aprovecha para mandar a tus naves a recolectar.

Objetivo 3: Construye el Cañón de Asedio

Los Taiidianos, esta vez sí, envían una gran flota a por ti. La cosa se pone fea. Dispón todas tus naves protegiendo el Kuun-Lan en formación esfera y táctica evasiva. En el peor momento se materializa el Caal-Shto para ayudarte. Pero no es el



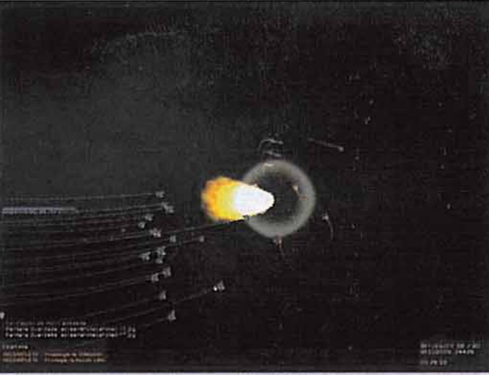
Incluso nuestros acorazados pueden ser destruidos, pero siempre se puede recurrir a nuestro servicio de reparaciones: 5 minutos y como nuevo.



Podemos entrenar a nuestros pilotos haciéndoles que practiquen puntería con los campos de basura espacial.



¡La Bestia debe pagar por apropiarse de nuestra Clee-San! Es hora de que nuestros enemigos vean que nosotros también tenemos armas.



Si ves que una de tus naves está siendo infectada, autodestrúyela. Si no es tuya, no será de nadie ni se volverá contra ti.



Los cristales son una fuente de recursos muy importante, no te olvides de recolectar todos los que puedas.

Caal-Shto, bueno sí que lo es...pero infectado por La Bestia. Los Taiidianos distraerán parte de su flota e irán a por ella.

Objetivo 4: Dispara el Cañón de Asedio

Tu única posibilidad es destruir la Caal-Shto con el Cañón de Asedio (por supuesto no haces caso de sus tentativas de darles la información robada a los Imperiales). Muévete hacia ella estando atento para cuando puedas disparar, ya que sólo deberás hacerlo cuando le inflijas un cien por cien de daño (de todas maneras, te avisarán cuando estés en posición). El porcentaje de daño lo verás en la pantalla de Sistemas, selecciona acciones especiales en la Kuun Lan y marca Cañón de Asedio. Cuando lo dispares verás que no le has hecho nada. Ahora La Bestia ha transformado tu Módulo de Hangar en una nave Comandante y parece inmune al Cañón. Pulsa el Hiperespacio y sal de ahí en cuanto todas tus naves estén amarradas.

MISIÓN 11: SISTEMA AZ-23769

La Faal-Corum está siendo atacada por La Bestia, debemos protegerla. El problema es que ellos creen que nosotros también somos enemigos...

Objetivo1: Destruye las naves de La Bestia

La mejor manera de poder hacerlo es enviar nuestras Fragatas Colmena y VCAs en misión proteger La Faal-Corum, así sólo atacaremos a las naves de La Bestia. Los enemigos tampoco te supondrán mucho problema, acabarás con ellos fácilmente. Cuando lo hagas, la Faal-Corum dejará de ser hostil hacia ti.

Objetivo 2: Repara la Faal-Corum

Lo primero que tienes que hacer es mandar tus naves trabajadores a recolectar y recoger los minerales que hay en este sector. Hay un total de 3 minerales, 2 pequeños y 1 grande. Con 6 Naves Recolectoras en principio tendrás suficiente. Acelera el tiempo porque esto tarda bastante. Una vez hayas recogido TODOS los recursos, comienza a reparar la Faal-Corum. OJO: no lo hagas antes porque cuando la Faal-Corum esté a mitad de reparación se desencadenará el ataque de La Bestia.

Cuando puedas, conviene que investigues las tecnologías Motor de Destructor y Cañón Avanzado de Iones., que te serán muy útiles en las próximas misiones.

Objetivo 3 y 4: Destruye la flota enemiga y protege la Faal-Corum

Lo más importante es evitar los misiles enemigos. Para eso sitúa tus VCAs en formación Esfera protegiendo la Kuun-Lan. Ten cuidado porque los misiles de La Bestia infectan las Fragatas, y si bien a las naves realmente grandes no les afecta, les causa un enorme daño. Además La Bestia enviará una fuerza mediana en tu contra. Despáchalos. Ahora ha llegado el momento de pasar al ataque. Construye, al menos, dos Destructores (¡por fin los tenemos!), quizá para eso tengas que sacrificar alguna nave propia por el límite de construcción. Si quieres también puedes construir algún Transporte, que ampliará tu límite de construcción. La mejor táctica es mandar 2 ó 3 Destructores flanqueados por 6 Fragatas de Multimpulso y 2 ó 3 Naves Recolectoras para ir reparándolos mientras sufren daño en combate. La Faal-Corum te ayudará enviando oleadas de Acólitos y Fragatas pequeñas. Ve avanzando poco a poco hacia el Transporte enemigo parándote y disparando contra cualquier amenaza que aparezca. Cuando tengas el Transporte a la vista, concéntrate en destruir las Fragatas de Escudo de Defensa y las Fragatas de Iones enemigas. Una vez el escudo de defensa haya caído, apunta al Transporte y destrúyelo. Cuando lo hayas hecho acabarás la misión.

MISIÓN 12: PUESTO AVANZADO TURANICO (SECTOR KYORI)

Una nave de camuflaje ha localizado un puesto avanzado Turanico, debes convencerles para que te ayuden, por las buenas...o por las malas.

Objetivo 1: Defiende tu nave principal

Rápidamente debes situar todas tus naves de ataque (Fragatas y Destructores) delante de la Kuun-Lan para protegerla del ataque que se le viene encima. Elige formación Muro para aprovechar la potencia de fuego. La primera oleada será de 25 Interceptores y 4 Corvetas de Misiles. Conforme hayas acabado con ellas, vendrán más a por ti. Con una buena cantidad de Destructores y Fragatas no tendrás mayor problema en destruirlas (siempre con la orden de proteger a la Kuun-Lan).

Objetivo 2: Destruye el Puesto Avanzado

Dirígete hacia el puesto con toda la flota, ve destruyendo las Corbetas (enmascaradas como Acólitos) que te encuentres por el camino. Cerca del Puesto, te encontrarás 7 Fragatas de Iones y 6 más por tu derecha. Dirige la batalla tú mismo y céntrate en destruir los enemigos uno a uno (mejor destruir uno que dañar 3). Una vez que hayas dado cuenta de ellas, dirige tu ataque hacia el Transporte, que es el que lanza las oleadas de Interceptores. Cuando hayas acabado con él, vete a por el Puesto Avanzado. Éste no repelerá tus ataques, ni dirigirá contra ti ninguna nave. Sin embargo nos aguarda una sorpresa; de repente aparece una flota enemiga que viene en defensa del Puesto. Ignórala y sigue concentrado en destruir el Puesto. Cuando lo hayas conseguido la flota de apoyo se marchará sin ni siquiera haberse acercado hacia ti.

NOTA: Cuando saltes al Hiperespacio, amarra tus naves a los transportes, NO a la Kuun-Lan. Luego sabrás por qué.

NOTA2: ***Ahora es el momento de recolectar todos los recursos y construir algún Destructor nuevo. Hay un truco para subir la experiencia de estos pilotos, con las teclas CTRL+SHIFT fuerzas el ataque a un objetivo. Destruye toda la basura espacial repartida en las inmediaciones y tus pilotos de Destructor subirán 2 estrellas en el rango de experiencia.***

MISIÓN 13: UBICACIÓN DESCONOCIDA

Un saboteador se ha introducido en nuestra nave, y ha dañado varios sistemas. Debes repararlo cuanto antes porque las bahías de lanzamiento y de construcción están dañadas, sólo disponemos de las naves "grandes" y lo que haya dentro de los Transportes. Por si fuera poco, una gran flota enemiga viene a por ti.

Objetivo 1: Destruye la Flota Enemiga

Esta misión es muy complicada, aparecen enemigos en gran número desde todas partes, y encima no podremos contar con las naves contenidas en el interior de la Kuun-Lan ni construir ►



La formación Garra es la más útil para nuestros cazas. Además sirve para impresionar a nuestros enemigos, claro.

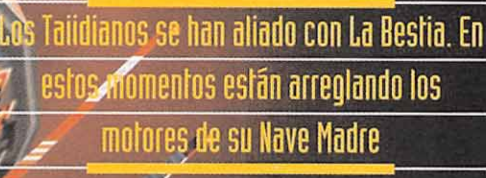


Las Fragatas Colmena te serán muy útiles en refriegas en las que luches contra muchas naves tipo Caza.



Gracias a la tecnología robada al enemigo, podrás construir Fragatas de Haz Múltiple, que proporcionan unos resultados espectaculares.







Imparte tus órdenes de batalla en sensores. Después en el espectacular entorno 3D... siéntate y disfruta del espectáculo.

Los Taiidianos se han aliado con La Bestia. En estos momentos están arreglando los motores de su Nave Madre

Mejora tu Blindaje y tu Campo de Fuerza, si no, serás carnaza para los SuperAcolitos Bentusi

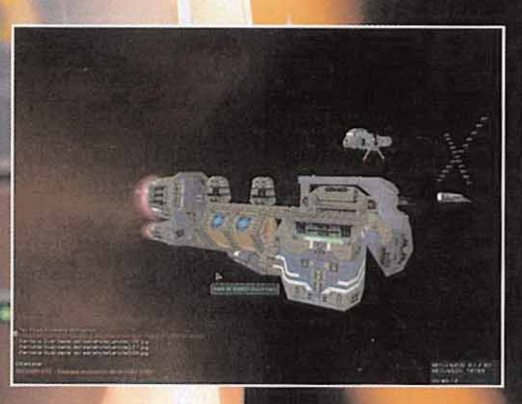




Si se aproxima un Crucero Pesado de La Bestia, manda inmediatamente tus Fragatas a retaguardia o serán convertidas

Tras destruir el arma secreta, aparecerán los Bentusi y te ofrecerán la tecnología necesaria para construir Super Acólitos





otras nuevas. Si has sido precavido e hiciste lo que te dijimos en la anterior misión, no tendrás grandes problemas ya que tus naves se encontraban dentro de los Transportes.

Despliega la flota en maniobra defensiva, esto es, con orden de proteger la Kuun-Lan, formación esférica y táctica neutral. Aparecerán varios Cruceros Pesados (del orden de 10 ó 12) y algún Destructor, todos a la vez y con malas intenciones. Construye (con los transportadores) todas las Fragatas Colmena que puedas, serán muy útiles en la defensa. No aventures tus Destructores contra los enemigos, o serán destruidos . Espera a que avancen sobre ti. Por supuesto, ni que decir tiene, debes reparar la Kuun-Lan y reconstruir las bahías dañadas. Si consigues acabar con la primera oleada, aparecerá otra nueva pero de menores dimensiones.



Objetivo 2: Apoya a la Faal-Corum

La Faal-Corum llegará en cuanto hayas rechazado la primera y segunda oleada de enemigos. Trae refuerzos y pondrá varias de sus naves a tu disposición. Te recomendamos que pongas sus Destructores y Fragatas protegiendo la Kuun-Lan y el resto de sus fuerzas las dejes protegiendo la Faal-Corum.

Llegado este momento, avanza con toda tu flota sobre el Transporte que has detectado, aniquilando cualquier enemigo que encuentres a tu paso. Lo más difícil ya está hecho. Simplemente tendrás que intentar acabar con el Transporte, pero cuando estés cerca de él, entrará en el Hiperespacio frustrando tu venganza. Aprovecha el momento para recolectar y cuando hayas acabado, salta al Hiperespacio.

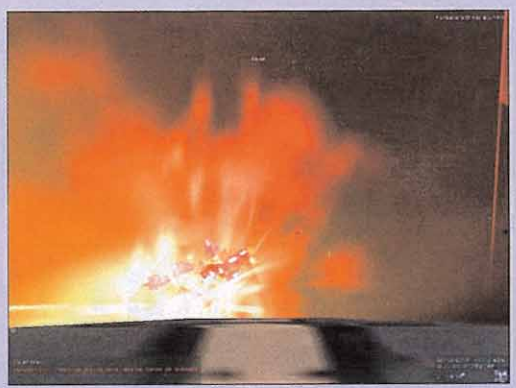
MISIÓN 14: AFUERAS DE LA GALAXIA (SECTOR DEL GOLFO)

A cambio de la promesa de la mitad de la galaxia, los Taiidianos se han aliado con La Bestia. En estos momentos están arreglando los motores de su Nave Madre. Hay que detenerles.

Objetivo 1: Protege tu nave principal

Sitúa a todas tus naves de ataque entre tú y la marca destellante del mapa estelar en formación Muro, sobre todo tus Destructores y las Fragatas. La primera oleada de enemigos


El ataque electromagnético de tus VCAs dejará temporalmente fuera de combate a cualquier caza o misil enemigo.


Nuestra nave está siendo convertida, y así es como lo ve nuestro piloto... Impresionantes gráficos.


Tus naves de trabajo son muy vulnerables, protégelas del enemigo a toda costa porque de ellas depende toda la economía de la flota.

serán Interceptores y Bombarderos Taiianos. Ahora puedes fabricar un Acorazado, pero es probable que no tengas sitio suficiente y, quizá, recursos. Si vas sobrado de ambos (cosa que dudamos) constrúyelo, si no tienes suficientes espérate a acabar la misión. Destruye las oleadas que vendrán, sobre todo tras la aparición de la Nave Madre de La Bestia.

Objetivo 2: Obtén una muestra

Debes construir una nave de camuflaje y enviarla al Naggarok para conseguir una muestra de la materia primigenia de la Bestia. Seguramente no tendrás suficiente espacio para construirla, pero en vez de destruir naves, aprovéchalas. Hay varios Sensores de Proximidad situados a lo largo del mapa. Ve con las naves (preferentemente VCAs o Acólitos) y destrúyelos o tu nave de Camuflaje será detectada y abatida. Intenta evitar las naves principales Taiidianas que escoltan el área, pero si realmente necesitas desembarazarte de buques, enfréntate a ellas. Una vez hayas limpiado el camino de Sensores de Proximidad, manda tu Nave de Camuflaje al Naggarok y consigue la información.

Objetivo 3: Captura un buque Taiidiano

Cuando la nave de Camuflaje vuelve al Kuun-Lan, las naves de La Bestia partirán. Han hablado algo sobre un superarma, y tienes que conseguir información sobre ello. Para conseguirla, debes capturar un buque Taiiano (Fragata o mejor) para interrogar al piloto. Afortunadamente aún quedan restos de la flota enemiga que se dirigirán hacia ti. Tu superioridad será tan grande que quizá lo difícil sea poder capturar una Fragata sin destruirla, una vez lo hagas puedes finalizar la misión.

NOTA: Ahora es el momento de recolectar recursos y construir el Acorazado. Esta supernave es la mejor de tu flota, pero consume 80 puntos de refuerzo. Deberás, seguramente, destruir alguna de tus naves. Ahora que ya has interrogado al piloto puedes deshacerte de la nave capturada, para dejar hueco.

MISIÓN 15: ESPACIO PROFUNDO: SECTOR DEL GOLFO

Tienes que convencer a los Bentusi de que te ayuden contra La Bestia, pero están escapando por un portal. Tienes que detenerles.

Objetivo 1: Destruye los nodos del Portal

Lo primero que tienes que hacer es investigar las tecnologías que mejoran tu Blindaje y tu Campo de Fuerza. Si no lo haces rápidamente serás carnaza para los SuperAcolitos Bentusi. Dirígete rápidamente hacia el portal de escape Bentusi y destruye los nodos. Pon todas tus naves a destruirlos, para hacerlo en el menor tiempo posible.

Los Bentusi lanzarán contra ti varias oleadas de 6 SuperAcolitos, no utilices tus VCAs o tus Acólitos contra ellos porque apenas durarán segundos.

Objetivo 2: Bloquea la entrada del Portal

Una vez hayas destruido los nodos, ponte delante del portal con todas tus naves y aguanta la avalancha Bentusi que vendrá a continuación. Tres o cuatro buques Bentusi irán a por ti, y eso es una potencia de fuego que no puedes aguantar. Tranquilo, tras haberte destruido 1 nave (al menos) Clase Fragata o dejar la Kuun-Lan muy dañada, empezará el dialogo y aceptarán ayudarte contra La Bestia. Aprovecha ahora para recolectar y reparar tus naves dañadas, además de construir otras nuevas o investigar tecnologías.

MISIÓN 16: SISTEMA SOJENT-RA (SECTOR EXTERNO)

Esta misión es larga y difícil. Aquí tienes la oportunidad de acabar con la Clee-San y la nave comandante de La Bestia, no la desaproveches.

Objetivo 1: Localiza la Clee-San

Manda alguna nave de reconocimiento a la posición marcada en el mapa estelar, para poder descubrir la Clee-San

Objetivo 2: Captura la Clee-San

Manda tu flota hacia la posición de la Clee-San, con tus Destructores, Fragatas y Acorazado formando la punta de lanza. Ten cuidado, si ves que se aproxima un Crucero Pesado de La Bestia, manda inmediatamente las Fragatas a la retaguardia, o serán convertidas. Tus buques pesados son inmunes a la conversión. Cuando tu cañón de Asedio marque un 50 por ciento de daño, dispara a la Clee-San. Eso seguramente dispersará bastante la flota enemiga y dañara gravemente la Clee-San.

Objetivo 3: Amarra una nave trabajadora a la Clee-San

Antes de mandar una nave trabajadora, manda la flota entera y destruye el transporte enemigo, o seguirán viniendo oleadas de naves a atacarte. Una vez hayas despachado a la flota enemiga, puedes acoplar una nave trabajadora a la Clee-San. Pero te recomendamos que hagas lo siguiente: manda a la Kuu-Lan escoltar la Clee-San, ahora no se escapará de tu proximidad y comienza a utilizar tus naves trabajadoras para que recolecten materiales y reparar las naves. Ten cuidado de que no pase ninguna trabajadora cerca de la Clee-San porque aún estando amarrada a tu nave principal, se acoplará a ella y pasaremos al siguiente objetivo. Cuando hayas hecho todo lo que querías, puedes liberar la Clee-San y entonces amarrarte a ella con una nave trabajadora. Hazlo lejos de tu flota porque al final la Clee-San estallará.

Objetivo 4: Recolecta recursos

Prepárate porque 2 ó 3 minutos después de empezar este objetivo, aparecerá el resto de la flota de La Bestia.

Objetivo 5: Destruye la Nave Comandante de La Bestia

Da buena cuenta de los misiles que te envía. Avanza con toda tu flota en dirección a la nave enemiga. Cuando tu Cañón de Asedio esté a un 60-80 por ciento de daño, dispáralo. No te preocupes si parece que no le haces nada, es casi cierto pero algo de daño sí le haces. Mantén la posición, aguanta como puedas la avalancha enemiga que te vendrá (Fragatas Colmena, Misiles, algún Crucero Pesado, etc.). No te harán mucho daño (por supuesto debes poner el Acorazado y los Destructores delante) pero lanzará oleada tras oleada. Tras varios disparos del Cañón (entre 4 y 6) al final caerá destruida.

MISIÓN 17: BASE NAVAL ALPHA.

La batalla final. Destruye el arma secreta y también la Naggarok.

Objetivo 1: Localiza la Naggarok

Escapa de las batallas que hay en este sector. Manda, si quieres, algún refuerzo a las fuerzas aliadas para que subsistan durante más tiempo y sigan distrayendo al enemigo. Utiliza el cañón para destruir las fuerzas enemigas que están batallando, utilízalo cuando esté al 100 por cien de daño. Te encontrarás varias naves enemigas camufladas en tu camino, es mejor que lleves alguna nave de reconocimiento por delante para que no te lleves pequeñas sorpresas.

Objetivo 2: Destruye el arma secreta

Dirígete hacia el arma secreta, es una estructura esférica con cuatro pequeñas esferas a su lado. Está muy bien protegida, la mejor manera es utilizar el Cañón de Asedio múltiples veces y mandar 3 ó 4 destructores allí. Cuando esté a un 50 por ciento de vida aparecerá una Flota Imperial ordenando tu rendición. Además captarás varias señales provenientes del Hiperespacio cerca del campo de cristales: Son más naves de La Bestia. La mejor manera de acabar con ellos es esperar que el transportador enemigo esté cerca del campo de cristales y utilizar tu Destructor para volar un cristal, eso producirá una reacción en cadena que volará todo el campo, así como la flota enemiga. Otra manera de acabar con el arma secreta es utilizar Lapas pero antes tendrás que destruir todos los sensores de proximidad.

Objetivo 3: Destruye la Naggarok

Cuando hayas destruido el arma secreta, aparecerán los Bentusi y te darán la tecnología necesaria para construir Super Acólitos. Empieza a construirlos en cuanto puedas, pero además mantén tus VCAs, Destructores y Acorazado. Ahora la Naggarok se dirigirá hacia ti para "comerse" a tus grandes buques. Para acabar con ella primero tienes que destruir sus Motores Inerciales. Tienes que utilizar tus VCAs para destruir los Motores de la Naggarok, combínalo con ataques de tus SuperAcolitos. Te costará bastantes tandas acabar con la Naggarok que ira, peligrosamente, "comiéndose" tus buques. En un momento dado aparecerá otra flota de La Bestia, ignórala y dale con todo lo que tengas a la Naggarok. Cuando la destruyas la victoria será tuya.

C.N.N.

El Rey Arturo y los orígenes de la tabla redonda

A pesar de encontrarnos en el recién estrenado año, y ya metidos de lleno en el siglo XXI, al ser humano le sigue gustando la historia y las leyendas de espada y brujería. Sin duda la que más atrae es la del Rey Arturo en su reino de Camelot junto a los Caballeros de La Tabla Redonda. ¿Queréis descubrir sus orígenes en esta nueva aventura?

Dios salve al Rey

Ya hace al menos una quincena que el verano se fue para dejar paso al cambiante otoño, una época que particularmente me gusta pues el tiempo se vuelve menos cálido y apetece sentarse delante de un fuego dentro de uno de los muchos salones de palacio, y escuchar de los más ancianos sobrecogedoras historias sobre caballeros andantes. Pero antes que nada voy a presentarme, mi nombre es Gadwin, y soy el hijo menor del ilustre Enguerran de Coucy. Nos encontramos en el año de nuestro señor de 1428, en un gran castillo del que obviaré su nombre y localización. Llevo aquí cerca de tres años bajo la tutela de mi tío, el Conde de Champagne; mi padre me envío para que aprendiera toda la educación necesaria para convertirme en un ser humano de provecho. Con impaciencia espero mi duodécimo cumpleaños, gracias al cual podré convertirme en escudero, para luego aprender finalmente las nobles artes de los caballeros. Mientras espero ese bendito día, sirvo como paje a las damas y doncellas del castillo, un trabajo fácil aunque aburrido, gracias al cual puedo ganar unas cuantas monedas. Durante toda la mañana desempeño las tareas propias de mi cargo esperando que llegue el atardecer para visitar a mi gran amigo el Maestro Foulque. El anciano sabe todos los cuentos de Caballería y ha escrito un buen número de ellos. Fue a través de su voz, de donde aprendí todas las hazañas del Rey Arturo y los Caballeros de la Tabla Redonda.

Pero sin embargo aquella tarde no me apetecía escuchar historias sobre Sir Lancelot y el mago Merlin, sino de Sir Bradwen, conocido como "El Caballero del Dragón Rojo". Foulque accedió encantado, aunque mi sorpresa fue descubrir que existían dos versiones sobre la vida y hazañas de Bradwen escritas en dos libros. Uno de color rojo donde se narraba la vida de Bradwen el guerrero celta y otro de color blanco, en el cual aparecen las aventuras de Bradwen el devoto cristiano. Ciertamente me apetecía escuchar las dos, pero en vista de que tenía que elegir, opté por el libro rojo, ya que hacía referencia al apodo de tan valiente caballero.

EL LIBRO ROJO: BRADWEN, EL GUERRERO CELTA

Sin perder un solo instante cogí el libro rojo del atril y se lo entregué al Maestro Foulque, quien dejó sus quehaceres para empezar a narrarme la historia de Bradwen el guerrero celta y de cómo logró salvar a su pueblo del poderoso maleficio que le amenazaba.

TIEMPOS DE PAZ

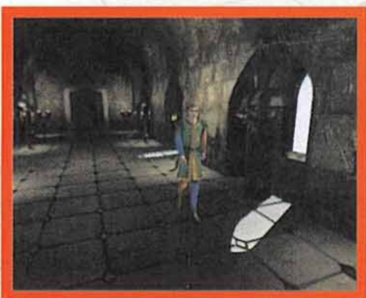
Hubo un tiempo en el que la noble y bella Bretaña disfrutaba de una paz envidiada por todos los reinos del continente europeo. Una época en la que los Bretones y las hadas vivían en harmonía compartiendo las montañas, los bosques, y los lagos, en una perfecta convivencia. Pero pronto, muy pronto, esos días de esplendor se acabaron en Bretaña con la llegada de las legiones romanas y sus ansias de expandir su imperio hasta los confines del mundo. Los romanos invadieron, saquearon y asesinaron al pueblo bretón, creando el pánico entre todos los habitantes. En medio de todo este caos, nació y vivió Bradwen, hijo de un rey y caballero.

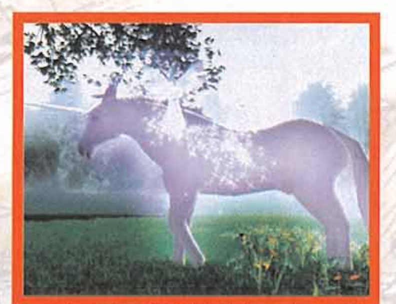
Badwen tuvo que ver, durante años, cómo su pueblo era sometido por los romanos primero, y por los germanos después. Desde muy joven, este noble se codeó con los mejores guerreros para aprender todo sobre el arte de la guerra, y así poder formarse como caballero para combatir contra el ejército de los germanos. Fueron tiempos duros, de batallas épicas, muerte, destrucción, pero donde al final los bretones vencieron. Pues bien, después de la guerra viene la calma y Bradwen regresó a su casa después de ella, deseoso de ver a su mujer e hijo, y muy especialmente a su padre, el rey Cadfanan.

Cabalgaba el valiente caballero por la antigua y nevada carretera construida por los romanos, camino de su hogar, cuando le llamó la atención lo desolado que estaba la villa cercana al castillo de su padre. Picado por la curiosidad galopó rápidamente hasta la entrada de la misma donde divisó a un gran guerrero el cual parecía montar guardia. Bradwen habló con él y pronto descubrió que éste no tenía muy buenas intenciones, de hecho, tuvo que batirse en duelo con él, venciéndole sin mucha dificultad. Registró el cuerpo sin vida y recogió una enorme hacha de descomunales dimensiones. Acto seguido abrió la puerta de la villa y exploró el lugar en busca de supervivientes. No encontró gran cosa excepto un viejo amigo que estaba encerrado en un sótano, al que accedió quitando una enorme viga de madera que apalancó con una barra de hierro que encontró no muy lejos de allí. Habló con él prometiéndole que volvería para ayudarle, tras hablar con su padre de lo sucedido en la villa.

Ansioso por volver a su casa, cogió su caballo y se encaminó hasta la cima donde coronaba un mediano castillo celta, en el que vivían los nobles. Dentro del castillo vio pronto a Corwin, su escudero, a quién reprendió por no acompañarle en la última batalla por culpa de una borrachera. Después se encaminó a la gran mansión que su padre tenía y que dominaba el centro del poblado. Tras recibir la felicitación de su padre por la reciente victoria obtenida ante los germanos, Cadfanan encomendó a Bradwen una nueva misión. Esta consistía en entregar una carta a su hermano el obispo Novelius, con el cual hacía ya tiempo que no hablaba. Lo hizo al instante y Novelius le ofreció otro pergamino para que le entregara a su padre. Devolvió esta nueva carta a su progenitor y a su vez, recibió un


Aquí tenemos una representación gráfica de lo que pudo ser la tabla redonda, donde el Rey Arturo trataba los asuntos del reino de Camelot con sus caballeros.


Este joven personaje, es el paje que tendremos que manejar al principio del juego para elegir un libro que cambiara el desarrollo de la aventura.


Un precioso unicornio, símbolo de fantasía en un reino de hadas donde los bretones recuerdan con anhelo tiempos pasados de paz y esplendor.


Los habitantes de Bretaña continúan con sus tareas diarias, ajenos a los peligros que se les avecinan y a los duros tiempos que les tocará vivir.

pequeño cofre. Cumplida esta pequeña misión, fue a visitar a su esposa Gwen con la que charló sobre sus batallas y de la que obtuvo una pequeña ofrenda que debía llevar a la tierra de Arden, para colocarla en un lugar donde había una gran piedra puesta en pie. Caminó por un lago donde se detuvo a observar a los ídolos que había junto a la orilla. Colocó el cofre que le dio su padre en el centro del lago siguiendo las indicaciones que recibió de este. De regreso al poblado celta, tuvo una conversación con su hermano Morganor y a continuación con Gwen, la cual le enseñó una palabra mágica que utilizaba el mismísimo Merlin en uno de sus muchos conjuros. Regresó inmediatamente a Arden para pronunciar la palabra junto al lago y la gran piedra puesta en pie.

EL ENCUENTRO CON MERLIN

Después de decir la palabra mágica, decidió visitar al gran mago Merlin para preguntarle por el uso de unas hierbas para un conjuro mágico. Éste le dijo que debía ir al santo lugar de las tres piedras y convocar a las hadas, las cuales le invitarían a realizar una prueba. Tomó las hierbas fue a visitar al insólito Picts para que le proporcionara más información sobre ellas, además de investigar la casa en la que habitaba el personaje. De regreso a Arden tuvo un encuentro con Lebvella quien le sugirió que fuera al lago en busca de unas perlas, las cuales tendría que colocar en las piedras sostenidas en pie. Hecho esto, volvió a ver a Lebvella quien le encomendó la búsqueda de unas flores que tendría que machacar con una piedra. Volvió de nuevo a ver a Merlin donde además de charlar sobre Gwen, recibió de manos del mago un salvoconducto para Magovenium. Magovenium fue una gran ciudad creada con majestuosos edificios de estilo románico, pero hoy es un resquicio de escombros y ruinas que denotan lo que en su día llegó a ser una gran urbe. A las puertas se encontró con Claudius, con quien tuvo una pequeña charla, indicándole que fuera a las ruinas para hablar con Cornelius y recuperar un crucifijo y una llave que estaba escondida en el vestíbulo de los gladiadores. Esta llave abriría la celda donde se encontraba preso Novelius, un religioso y curandero muy respetado por todos, con quien conversó de unos enigmas ocultos bajo unos tablones. Inmediatamente se lo comunicó a Claudius quién le mandó de nuevo a Arden. Visitó a Gwen para contarle los hallazgos que había hecho hasta el momento y con Merlin, antes de viajar al lugar donde estaba situada una piedra negra. Allí tuvo una inesperada visita de un gigante que respondía al nombre de Galwich, quien le proporcionó una pista sobre una copa sagrada. Una nueva charla con Merlin para aclararle dudas sobre Nael y volver a Magovenium para pedirle un poco de sal a Claudius y dársela a Merlin, no sin antes hablar reiteradamente con Nael sobre la copa sagrada. En Magovenium contactó con un ciudadano y un anacoreta que le pidió un favor, que consistía en encontrar a un penitente y recuperar un látigo que tendría que dar al ciudadano. Hecho esto enseñó la copa sagrada al anacoreta y éste le dio un salvoconducto para Avalon.

LA TIERRA DE AVALON

Los encuentros que tuvo Bradwen en este lugar resultaron igual de sorprendentes que en otras comarcas. Un gigante y una hechicera sentada más allá del puente que aguardaba el gigante, fueron sus nuevos interlocutores, al igual que la visita de un hada que le dio una pequeña cantidad de polen, que donó a la hada de las aguas, y convirtió a Corwyn en un hongo. El Caballero del dragón Rojo tuvo que recuperar tres piedras de la vida, una situada al lado de la piedra en pie, otra al lado del puente y la última ubicada en los nidos del pájaro. Estas piedras se las entregó al hada de las aguas , quien a su vez dio a Bradwen un néctar de lluvia para que este bebiera. Después cogió una manzana para ofrecérsela al gigante, quién sufrió unos grandes espasmos originados por el veneno de la manzana, dejándole totalmente indefenso.

Con el gigante fuera de combate, Bradwen pudo por fin cruzar el puente y hablar con un sacerdote que le impedía de nuevo el paso y el cual le pedía que encontrase a una de las hermanas de las hadas y le diera una de las joyas que llevaba, a cambio de un poco de polen mágico y así poder pasar por el puente y explorar los alrededores. Se volvió a encontrar con las hadas de las aguas a las que contó la situación de la hechicera, entonces Bradwen llamó al mensajero de Morgan quien le reveló una profecía. Tomó las tres copas de primavera y dio de beber una a las hadas de la primavera, para luego escoger cuál de ellas debía de convertirse en flor. Usó las flores de las piedras heladas que sobresalían del suelo, lo que obligó a la hechicera a revelar que Madog estaba muerto y que el culpable era su hermano Morganor.

Mientras tanto Corwyn habla con el hada de las aguas, que le cuentan la revelación que Bradwen acababa de escuchar. El escudero corrió a encontrarse con su amo que está al lado de un lobo gigante en el centro de un gran círculo de piedras. Corwyn pidió ayuda al hada de los cielos, pero ésta le dio a cambio un enigma que consistía en encontrar unas piedras sagradas, que encontró y usó sobre el lobo gigante.

A su vez, Bradwen intentaba buscar nuevos puentes por donde pasar, negándose en redondo a los ofrecimientos de Morgan exigidos por las hadas de los cielos. Su búsqueda le llevó a descubrir el árbol de la prisión y a encontrarse con el valeroso Sir Gawain, al que juró obediencia eterna, tras resolver un sencillo acertijo. Continuando su camino, llegó a encontrarse con una luciérnaga con la que usó una de las piedras que llevaba y a una nueva conversación con las hadas de los cielos que le instruirán con consejos para lograr vencer a los tres guardianes de Avalon.

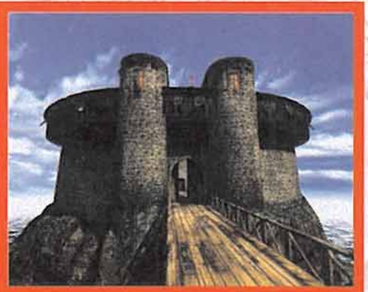
Estos son, el Caballero del Lobo, el Caballero del Jabalí, y el Caballero del Cuervo. A todos ellos los venció resistiendo, con todas sus fuerzas y conocimientos, una prueba de caballería.

CABALGANDO SIN CESAR

Bradwen viajó hasta la región de Cornualles, pero no recibió precisamente una cálida bienvenida ya que nada mas llegar, tuvo que vérselas con un tal Cymerill y luchar con él en duro combate de espadas. Una vez vencido, se encaminó al pueblo para encontrarse con Clalia, quien a su vez le remitió al herrero. Cogió un tronco de madera y se lo dio a una anciana mujer, que estaba temblando de frío y reclamaba una lumbre en la que calentarse del duro y frío invierno. Regresó sobre sus pasos para hablar otra vez con Clalia, para que le ayudara a encontrar unos cuantos hombres dispuestos a ayudarle. Esta le mandó a ver a un pastor que le ofreció enfrentarse a un desafío parecido al que tuvo que llevar a cabo con Cymerill. Se diri- ►

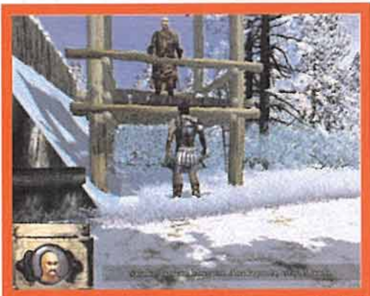

Los ejércitos invasores del imperio romano ocuparon Bretaña creyendo que esa tierra sería suya siempre, aunque la realidad fue bien distinta.

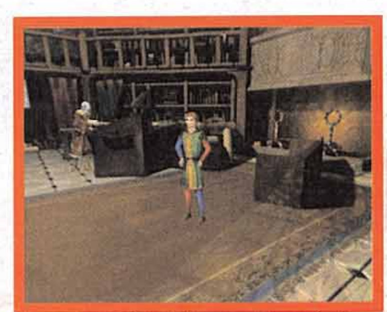

Aquí tenemos a nuestro noble Bradwen, un hombre que nació en un mundo hostil y que aprendió el arte de la guerra a marchas forzadas.


Los siempre impactantes castillos del medievo. Unas construcciones que aún hoy día, siguen resistiendo el paso de los años en sus muros de piedra.


Este majestuoso anfiteatro, que antaño sirvió como centro de representaciones teatrales, ahora funciona de improvisado refugio para sus habitantes.


Este anacoreta nos desvelará algunas pistas con las que resolver las primeras dificultades contra las que nos enfrentaremos en los comienzos del juego.


Bradwen tiene un hermano, al cual no se puede decir que quiera de manera profunda, y del que averiguará un hecho sorprendente.


A nuestro pequeño paje, le gusta visitar a diario a su amigo y mentor el Maestro Foulque, un sabio anciano que cuenta historias de caballeros como nadie.


Como resulta evidente, en Bretaña se está sufriendo un duro invierno como hace ya muchos años que no se vivía en la zona.

gió al castillo y presentó el salvoconducto al guardia que custodiaba la puerta. Entró por el vestíbulo que le llevaba a los aposentos de Mark con quién conversó durante largo tiempo, y entre otras cosas Mark le dio una serie de pistas sobre cómo burlar a un ogro que habitaba por los alrededores de Cornualles, y con el que seguro se iba a encontrar.

Se introdujo en uno de los bosques que rodeaban la ciudad hasta llegar a un campamento que gobernaba Anglemar, un caballero de aspecto tétrico, pero con muy buen corazón. También entabló amistad con Fydia, una hermosa hada del lugar, que le contó muchas particularidades sobre los fornidos guerreros germanos que invadieron tiempo atrás su región. Pero Bradwen no estaba allí por placer, quería algo que Anglemar tenía y que se convertiría en un nuevo desafío para nuestro caballero, un desafío que tenía mucho que ver con el fuego que se utilizaba para incinerar a los cadáveres. Tras hacer de desenterrador e investigar unos cuantos cadáveres, encontró en uno de ellos una llave que le abriría la verja que daba entrada al santuario. Un lugar sagrado donde predominaban unas paredes de roca que Bradwen examinó, y de las cuales vio algo que no concibió muy bien, por lo que decidió regresar para hablar de nuevo con Fydia sobre las cosas que vio en las piedras del santuario. Fydia le explico que bajo el tótem que predominaba la sala encontraría algo que le revelaría los enigmas que no logró entender. Pero para resolverlos necesitaba un elemento material que sólo podría darle el gran ogro, un ser mitad mago mitad hechicero, aficionado a la magia negra y a las sanaciones con plantas medicinales. Pero Fydia también le aconsejó que por si acaso, antes de partir a ver al ogro, interrogara al herrero sobre qué arma sería la mas indicada para hacer frente a tan gigantesco ser, en caso de que éste sufriera una repentina ira. El herrero le obsequió con un hacha especial, que aseguró perteneció a un noble Bretón, que en un acto de honor y valentía, consiguió derrotar a un dragón de tres cabezas, aunque en ello le fue la vida. También le dijo que en el combate no sintiera pánico si veía salir del hacha una luz azulada, ya que eso quería decir que el hechizo de ataque del arma se desencadenaría sobre aquel que osara atacar a su portador.

Sin más vacilaciones y portando su nueva arma, Bradwen se encaminó en busca del ogro, no sin antes detenerse a hablar con una anciana y con Cymerill, quién le indicó que de momento no fuera al santuario donde vio unas enigmáticas escrituras en sus muros de piedra. El caballero juró no hacerlo de momento y pasó a despedirse de Fydia y pedirle un último consejo sobre el encuentro que iba a tener con el ogro. Seguidamente también le indicó donde podía encontrar un mapa sobre un campamento, aunque Cymerill sabía más concretamente dónde podía encontrar dicho mapa. Su lugar no estaba muy lejos de allí, y tenía todavía tiempo de sobra antes de partir. Por lo tanto se dispuso a buscar el mapa, para después enseñárselo a Gladius para que este le describiera lo que en él había dibujado.

DAVID CONTRA GOLIATH

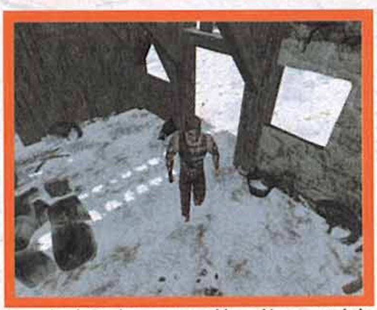
En su camino en busca del gigantesco ser, "El Caballero del Dragón Rojo" divagó por varios caminos durante unos minutos que se le hicieron eternos, hasta que por fin encontró la entrada secreta que daba acceso a la guarida del ogro. Una nube escondía una piedra, que a su vez ocultaba la puerta de entrada. Haciendo uso de una gran fuerza, Bradwen retiró la piedra para así poder abrir la puerta de la guarida. El estruendo fue enorme y parece ser que al gran ogro no le sentó demasiado bien que le despertaran de su descanso, y sin siquiera dejar que el caballero articulara palabra alguna, se puso a luchar contra él. Fue un combate sin par que le pudo costar al caballero su vida, de no ser por el hacha que obtuvo del herrero. Como éste había dicho, el hacha desataría su poder si sentía que su portador se encontraba en un inminente peligro. Cuando Bradwen yacía en el suelo casi sin sentido y su enemigo se disponía a dar el golpe final, un fuerte haz de luz emanó de la afilada hoja e impactó contra el cuello del gigante separándole la cabeza del cuerpo. Todavía aturdido, nuestro protagonista cogió la cabeza y corrió a enseñársela a Mark.

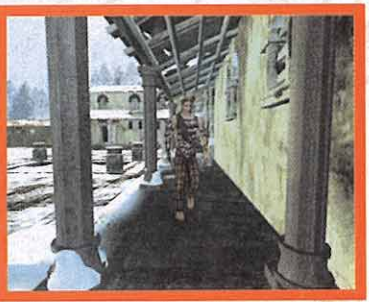
A la máxima velocidad que su caballo podía cabalgar, se encaminó al campamento de Mark donde se encontró con Cymerill, a quién contó su reciente hazaña, una más para los libros de leyendas artúricas. También se lo relató al escudero de Sir Gawain, que en vista de lo apasionante historia que Bradwen estaba contando se acercó a los dos hombres. Bradwen también se interesó sobre el escudo de armas de Cymerill y sobre su madre, la señora Yvaine. Una vez acabada la conversación con sus dos amigos, se dirigió a la tienda donde estaba Gawain, a la que entró una vez que supo la contraseña. Gawain le ordenó que regresara a su castillo e intentara sonsacar a Morganor, si era cierto que cometió el brutal asesinato sobre la persona de Madog. Algo que tuvo que realizar con mucha delicadeza, puesto que en los tiempos que corrían en la noble Bretaña, poner el honor de un hombre en duda, y más si ese hombre era tu propio hermano, era motivo de duelo a muerte. Armándose de valor, Bradwen fue cabalgando hasta el castillo para encontrarse con Morganor, pero al llegar frente a su hermano prefirió callar y evitar un combate con él. Relató el acontecimiento a Arturo, y le dejó a él juicio que debería tomar sobre Morganor, éste tranquilizó al caballero y le ordenó que se dirigiera a Arden para unirse a la gran cacería y disfrutara relajándose con el noble arte de la caza por unos momentos. Allí nuestro protagonista vio algo en una sobresaliente piedra que le llamó la atención. En ella divisó un emblema, Bradwen se acercó para verlo con más detalle y su sorpresa fue grande cuando de repente de la piedra apareció un rostro que además hablaba. Con una voz ronca, pero fuerte, le pidió de beber agua bendita del altar de Rhiannon. Todavía estupefacto por la impresión de la roca parlante, se acercó hasta el altar para dar de beber el líquido elemento a tan insólito ser. La piedra lo agradeció y tras una breve pausa, se fue convirtiendo en una bella mariposa y en esta ocasión pidió al caballero que le trajera unas flores que había cerca de un viejo y torcido árbol. Tras darle las flores, la mariposa se posó en ellas sufriendo una nueva transformación, esta vez en ardilla. Todavía sin saber porqué, nuestro protagonista continuó aceptando las exigencias de la criatura que esta vez pedía unas avellanas, que Bradwen encontró en un avellano cercano. Las ofreció a la ardilla que tras engullir los frutos naturales, se convirtió por último en un flamante halcón, que tras pedir unas semillas, remontó el vuelo hacia la colina.

LA EMBRUJADORA CAMELOT

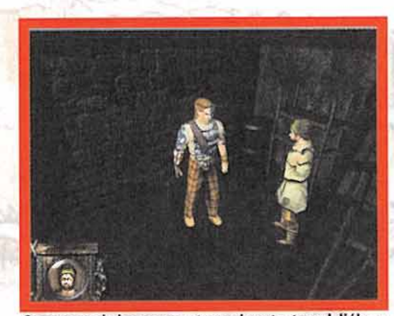
Después de tan impactante espectáculo de sucesivas transformaciones, Bradwen se encaminó hacia la mítica Camelot, la más grande y mejor villa que jamás haya existido en toda Bre-

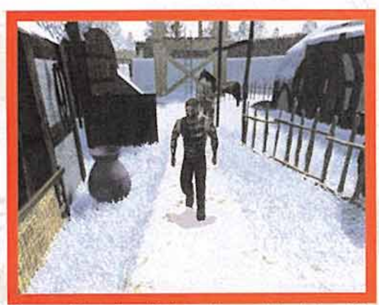

Detrás de cada puerta se encuentra un nuevo aliciente para seguir adelante con nuestra aventura y un nuevo desafío para resolver.


La vuelta de Bradwen a su querida región no es todo lo alentadora que cabría esperar para un hombre que lleva varios meses fuera de su hogar y sin su familia.

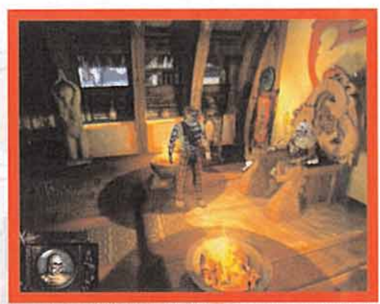

Esta nueva aventura de Cryo cuenta con una vista en tercera persona, que nos permite en todo momento ver a nuestro héroe de cuerpo entero.


Tendremos que retirar esta viga de madera con una barra de hierro que encontraremos cerca de ella. Nos permitirá acceder a un subterráneo.


Como en toda buena aventura, el contacto y el diálogo con los diferentes personajes del juego, es esencial a la hora de progresar en el desarrollo del mismo.


Nuestro héroe deambula por los establos del castillo en busca de su escudero para que prepare su caballo y poder partir en busca de nuevas aventuras.


El pueblo natal de Bradwen, un pequeño campamento amurallado con largos y fuertes troncos, donde pasó los mejores años de su vida junto a su padre.


La primera visita del caballero a su padre, después de varios meses fuera de su hogar luchando contra las hordas de guerreros germanos.

taña. Su majestuosidad sorprendía incluso a los más duros de corazón, sus enormes y espigadas torres, queriendo tocar el cielo, predominaban sobre una gran fortaleza ubicada en lo más alto de una colina y bordeada por unos enormes muros. La entrada a Camelot no estaba prohibida a nadie, siempre y cuando respetaran un mínimo de comportamiento y sociabilidad para con sus habitantes. Antes de detenerse a contemplar las maravillas de esta ciudad, nuestro amigo se pasó a ver al herrero para que le forjara una nueva espada, a lo que éste accedió. Mientras conversaban, el herrero le contó una leyenda sobre Fhola, una hada del reino de Camelot, de quien también Fydia le había hablado. Interesado por ésta, la buscó por la ciudad para hablar personalmente con ella y corroborar lo que Fydia le había contado. Después de una amigable conversación, Bradwen entregó a Fhola una especie de cerrojo, construido con cabello de hada, y esta mandó al caballero encaminarse hacia Avalon, y entrevistarse de su parte con Fiachra para convencerla de que fuera a Camelot. Bradwen fue en su busca y lo intentó hablándola sobre Fydia y Fhola y sobre una piedra negra, momento en el que se unió a la conversación Ferdia, hermana de Fiachra, quien pidió a nuestro héroe situarse sobre una tabla de piedra, para fundir en una sola hada a ella misma a Fhola y Fiachra.

Después de la transformación, el valeroso caballero regresó a Camelot al encuentro de Merlin para contarle el ritual que habían llevado a cabo con las hadas en la piedra negra. El mago le ordenó regresar allí y conseguir tres elementos que encontraría en el círculo de Galwich, otro cerca del cráneo y el tercero próximo al puente. Hecho esto regresó a ver a Merlin con su nueva espada. Invocaron a las tres hadas donde el mago solía llevar a cabo sus conjuros, acto seguido colocó la espada en medio del círculo, el objeto que arrebató del Pict, dejando solo a Merlin para que acabara de terminar el conjuro e ir en busca de los objetos que faltaban.

BRETAÑA LIBERADA

Antes de partir en busca de los objetos restantes, fue a ver amistosamente a Gawain, a quién entregó la vaina de la espada que utilizó para el conjuro, y a Arturo de quien recibió un emblema de cobre, y al hada a quién regaló unas flores que Bradwen recogió del árbol de Merlin. De vuelta a la piedra negra, Bradwen depositó un poco de polen en la piedra del hechicero, invocó a Ferfia sobre la puerta de cristal y a Fiachra sobre la tabla de piedra, resultando un compuesto de arcilla que las hadas convirtieron en un precioso anillo. Sin perder un instante, regresó de inmediato a Camelot para mostrar el anillo a Arturo que se encontraba en la entrada del castillo. Juntos fueron a enseñárselo también a Merlin quién lo depositó sobre el círculo de piedras. Una vez ya puestos y mezclados todos los elementos en el círculo de conjuros, Merlin comenzó a pronunciar las palabras mágicas para que el hechizo se fuera llevando a cabo, y se completara con éxito. No cabe duda de que Merlin sabía hacer muy bien su trabajo y tenía bien ganada su fama de que era, mejor dicho es, el mejor mago de toda Bretaña y de todos los imperios del mundo. La tierra de los bretones había quedado libre gracias a él y las honerosas acciones de un valiente, un hombre que dejó de lado sus intereses personales, para ponerlos al servicio del rey y de su pueblo. Unas hazañas que desembocaron en la formación de lo que hoy conocemos como "Los Caballeros de la Tabla Redonda". Un grupo de valientes y fieles servidores al rey y su corona, capaces de dar su vida por la paz y poner todo su empeño en la misión que les sea encomendada, sea cual sea su riesgo o peligro. En fin, una historia más que acababa con final feliz y que contada por el Maestro Foulque sonaba aún mejor. Aunque como ya os dije al principio, existe una segunda historia en la que se relatan las aventuras y desventuras de Bradwen "El Defensor de la Cruz". Una leyenda paralela escrita en un libro de color blanco, donde se cuenta la vida de este noble caballero, que acudió en busca del Rey Arturo para ayudarle bajo la bandera de la religión de un único Dios. Seguramente las hazañas de Bradwen en este libro no difieran mucho de las relatadas aquí, y aunque marchó por diferentes caminos, el fin fue el mismo.

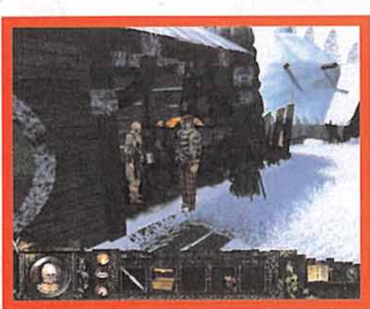
Ya se sabe que una misma historia puede transmitirse de diferentes maneras, dependiendo de las personas que las cuentan y de la época en la que vivan. No cabe duda de que su relato bajo la melodiosa voz del Maestro Foulque será trepidante, pero ya está anocheciendo y el anciano escritor está cansado, al igual que yo. Esa es otra historia que mejor dejaremos para otra ocasión.

EL LIBRO BLANCO: BRADWEN,EL DEVOTO GUERRERO

Una historia apasionante la que el Maestro Foulque me contó ayer, de hecho he tenido unos sueños maravillosos, en los que yo era el escudero y portador de todos los enseres de Bradwen, el valeroso caballero que ayudó al mismísimo Rey Arturo en su cruzada ante los infieles y la construcción de Camelot. Estoy tan excitado que necesito volver a escuchar la otra historia, que se encuentra en el libro blanco, donde se relatan las aventuras del "Caballero del Dragón Rojo" desde la perspectiva de la religión cristiana.

En fin que no voy a esperar más, en cuanto termine mis obligaciones de paje con las doncellas del castillo, me pasaré por el salón de los escribas para ver al anciano escritor y me relate las hazañas del noble caballero escritas en dicho libro. Aunque más que un libro podría decirse que se trata más bien de un relato corto, ya que la época en la cual fue elaborado, no había muchos fieles a la religión de nuestro señor Jesucristo y las hazañas son escasas, pero igual de apasionantes. Las doncellas estaban hoy algo alteradas, tal vez porque dentro de apenas dos días, se celebrará el Gran Torneo donde vendrán los más galantes, apuestos y valientes caballeros venidos desde los más recónditos lugares de Bretaña. Lucharán por su honor y bravura, además de por el corazón de alguna bella doncella para pedir su mano en matrimonio. Me llevó más tiempo de lo previsto realizar todos los encargos de la nobles señoras, pero por fin llegó para mí ese momento mágico de visitar a mi gran amigo escriba. Llegué corriendo hasta la entrada de la sala, ya que al Maestro Foulque no le gustaba escuchar a gente corriendo por los pasillos del castillo, porque le podían estropear un momento de inspiración en la escritura de sus libros que estuviera llevando a cabo. Abrí la puerta lentamente para no perturbar la concentración del anciano que se encontraba, como siempre, sentado junto a una mesa escritorio, pero nada más entrar se percató de mi presencia. Me saludó con su amable pero vivaz voz, y como si me hubiera adivinado el pensamiento, me invitó a coger el libro blanco del atril para ➤


Aquí tenemos al caballero en su morada con Gwen, una bella mujer muy devota por el culto a los grandes dioses y a las artes esotéricas.


El oficio de herrero era uno de los más valorados en aquella época, pues de sus manos salían las espadas y demás armas para combatir al invasor.


Un merecido descanso y un poco de buena alfalfa, y nuestro fiel rocín estará dispuesto para cabalgar por los duros caminos de Bretaña.


En más de una ocasión tendremos que luchar contra muchos personajes que nos encontraremos a lo largo del camino, y que serán grandes guerreros.


En todo momento tendremos una buena perspectiva de la acción y de todo cuanto rodea a nuestro insigne, valiente y católico guerrero.


El escudero de Bradwen es un buen sirviente, pero que tiene una pequeña gran debilidad por la cerveza, de la que bebe barriles enteros.


Aquí tenemos la espada de San Jorge, la famosísima Excalibur. Cuenta una leyenda que el hombre que sea capaz de empuñarla, será el rey de Inglaterra.


Lo que en un pasado fue una próspera y gran ciudad, hoy es simplemente un amasijo de escombros y una villa fantasma desolada, de grandes proporciones.

empezar a narrarme las hazañas de Bradwen "El Devoto Cristiano". Lo estás deseando, ¿no?, me dijo, a lo que yo asentí con la cabeza; pues entonces siéntate y escucha con la atención que siempre pones, me contestó. Colocó el libro encima de su mesa, respiró profundamente un par de veces y comenzó a leer.

REGRESO AL HOGAR

Era pleno invierno cuando Bradwen regresaba a su hogar después de haber estado cerca de dos años fuera de su tierra combatiendo para la gloria de su padre el Rey Cadfanan. En su mente sólo había un pensamiento, ver a su mujer y a su hijo, además de a su padre. Sin embargo había alguien de la familia a quién no tenía muchas ganas de ver, ni esa persona a él. Se trataba de Morganor, el hermano bastardo de Bradwen, quién le guardaba unos terribles celos desde que eran niños. Subió por la antigua carretera construida por los romanos, hacia la colina de la izquierda, hasta llegar a la entrada del castillo, donde le esperaba su familia y el calor de un hogar. Pero a la entrada de la puerta principal estaba Morganor, quién no le dio precisamente un caluroso recibimiento, es más, le encargó una nueva misión. Bradwen le pidió que al menos le abriera la puerta y le dejara entrar para ver tan solo unos instantes a su familia. Pero Morganor insistió que antes debía de encontrar en el viejo camino a un bandido llamado Elad, el cual un día prestó servicio a Cadfanan, y le convenciera de que dejará de sembrar el terror saqueando y robando a todo el que se cruzaba en su camino, para volver a servir de nuevo a los intereses de su rey. Su hermanastro le exigió que le trajera la espada de Elad como muestra de su palabra, sólo así dejaría entrar a Bradwen al interior del castillo. Aunque cansado, el noble cristiano se encaminó colina abajo para cumplir su nuevo encargo. En el camino se encontró a un anacoreta, con quién mantuvo una escueta pero interesante conversación, que le reveló una pista, que a buen seguro, le sería muy útil. No muy lejos de allí, por el camino que daba entrada al poblado, pudo divisar a Elad escoltado por dos fornidos sirvientes con no muy buenas intenciones. Bradwen además de un valiente guerrero, era también un buen orador, y antes de batirse en duelo siempre trataba de arreglar las cosas por la vía del diálogo. Intentó convencer a Elad de que abandonase el oficio de asaltador de caminos y rindiera tributo al Rey Cadfanan como lo hizo en un pasado, a lo que éste no accedió, por lo que no hubo más remedio que sacar las espadas. A nuestro protagonista no le llevó mucho tiempo vencer a Elad, a quien al final convenció con la punta de su espada, para que jurara fidelidad a su padre. Le pidió que le entregase su espada como señal de su buena voluntad y abandonara ese camino. Completada su misión, Bradwen cabalgó como alma que lleva el diablo a entregar la espada que su hermanastro le había pedido. Morganor le felicitó irónicamente y por fin le dejó entrar.

REENCUENTRO CON EL MONARCA

Antes de ver a su mujer e hijo, debía de presentar saludos a su padre que estaba sentado en el trono de su gran cabaña. Tras darle las noticias sobre las batallas que había librado, Cadfanan pidió que Bradwen visitara a su hermano Novelius, a quién hacía mucho tiempo que no veía, desde que este se decidiera a convertirse en ermitaño y adorar a Dios. Nuestro protagonista accedió a ello, pero no sin antes visitar por fin a Gwen, su mujer, quién recibió de muy buen agrado la vuelta de su marido y al cual entregó una arqueta de madera para que le diera a Novelius. Después de un reponedor descanso, salió a dar un paseo por el poblado , que no encontró muy cambiado desde que lo abandonara para combatir en tierras extranjeras. Se encontró con Corwyn, su escudero, a quién dio una sonora reprimenda por la borrachera que se agarró la última vez que le había visto, y al que le exigió que le acompañara en la visita que tenía que realizar al hermano de su padre. Sin perder un solo instante se dirigieron al encuentro de Novelius, pero de camino se toparon con el anacoreta al cual le pidieron que les dijera donde encontrar al ermitaño. El anacoreta les indicó como llegar a la colina de San Jorge, donde seguramente le encontrarían. Una vez allí hablaron con él y le entregaron la arqueta que Bradwen recibió de Gwen. Novelius lo agradeció y dijo que pensaría en lo de ver a su hermano el rey, aunque no prometió nada. Acto seguido, regresaron al poblado para contar a Cadfanan las buenas nuevas de su hermano, sin embargo al llegar a la entrada del poblado, se encontraron a Morganor quién les reveló una mala noticia, el rey se había puesto de repente muy enfermo. Sin pensarlo un instante, Bradwen corrió de nuevo en busca de Novelius, ya que éste era también un excelente sanador. Al llegar ante su presencia y explicarle la enfermedad que había sufrido el rey tan repentinamente, el ermitaño mandó a Bradwen a la antigua ciudad de Magovenium y ver a un sacerdote llamado Cornelius. Dicho sacerdote le daría unas hierbas con propiedades curativas, pero no podría entrar sin un salvoconducto, que Novelius no tardó en darle. Cabalgando a toda velocidad, llegó hasta las ruinas de Magovenium y enseguida buscó por sus calles la entrada de la fortaleza, que antiguamente fue un teatro romano, donde estaban sus habitantes. Enseñó al guardia de la puerta el salvoconducto y accedió a su interior sin ningún problema. Preguntó a todos por Cornelius y le mandaron visitar a Armenius, un monje muy aficionado a la cerveza, quién le informó de que la persona a quien buscaba había salido de la capilla. Salió fuera y preguntó a un niño por el monje y éste le indicó que le había visto salir hacia las catacumbas. Volvió para pedir a Armenius las llaves de aquel lugar y entrar en ellas. Allí se encontró con Cornelius un monje que tenía sus facultades mentales algo perturbadas, pero que era un estupendo sanador y al que después de una intensa conversación pidió las hierbas para curar al rey. Atrás dejó Magovenium para hacer entrega de las hierbas a Novelius, sin embargo se tropezó nuevamente con el anacoreta, quien le pidió hacer un pequeño viaje a Uffington en busca de un amuleto que encontró fácilmente. Ya por fin de vuelta en la morada del rey y en compañía de Novelius, pudieron curar al rey con las hierbas que el ermitaño había preparado. Una vez recuperados del susto que les dio Cadfanan, Gwen entrega a Bradwen una carta que el rey escribió antes de caer enfermo, ordenando a nuestro protagonista ir a Magovenium con instrucciones estrictas.

UN NUEVO ÉXITO

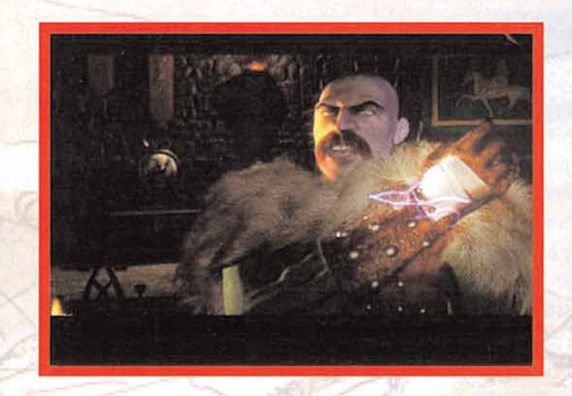
De nuevo se encontraba nuestro devoto guerrero camino de la ruinosa ciudad, cuando se encontró con la sorpresa de que la entrada estaba protegida por un enorme guerrero armado con un hacha, que le impedía el paso. Estaba claro que tenía que buscar otra entrada, que encontró rodeando la muralla de piedra, y donde leyó un mensaje que estaba clavado en la puerta que le daba acceso. Una vez dentro charló unos instantes con Armenius sobre el ermitaño Novelius, explicándole su nueva


A lomos de nuestro caballo, llegaremos a los sitios más recónditos de toda Bretaña. Una vasta extensión de terreno que sólo se puede cubrir cabalgando.


Este centinela nos pedirá un presente si queremos que nos deje acceder al interior de esta enorme fortaleza, cuya entrada tan valientemente custodia.


Una anciana se arrodilla ante nosotros pidiéndonos un poco de comida, pues los ejércitos de los invasores se llevaron todas sus pertenencias.


A veces tendremos que intercambiar algunos de los objetos de nuestro inventario con otros personajes del juego para conseguir resolver algún enigma.



misión. A continuación la tranquilidad se vio truncada por la llegada de unos guerreros, armados todos ellos con hachas, los cuales buscaban al intruso que se había colado. Rápidamente Bradwen se ocultó en la capilla hasta que se fueran, mientras aprovechó para rezar un rato y contemplar una pintura de San Jorge, donde observó un detalle que le llamó mucho la atención. Sin embargo la paz volvió a romperse por la inclusión de un guerrero que buscaba a nuestro devoto caballero. En un combate sin par, Bradwen lo derrotó, y después de orar de nuevo por el alma de la persona a quién había matado, se fue a ver a Novelius para que le explicara algo sobre ese detalle de San Jorge, que vio en el lienzo de la capilla. Después de ello, se encaminó a un pequeño circo ambulante y habló con sus integrantes, quienes le dijeron que encontraría un lienzo de similares características y reveladoras pistas, oculto estratégicamente dentro de las catacumbas. Fue de nuevo a ver al ermitaño para hablarle de un árbol del conocimiento, a lo que Novelius le contestó que rezara delante de dicho árbol con un crucifijo que le entregó, con lo que conseguiría una manzana. Colocó la manzana delante del cuadro y se desencadenó una intensa luz que daba acceso a una especie de puerta estelar. Pasó por la puerta y descubrió a una hechicera que le recomendó que fuera a ver a Dionicus, cosa que hizo no sin antes hablar con Gwen. Una vez que encontró a Dionicus, habló con él sobre la profecía de San José, y le dijo que encontraría respuestas si buscaba un crucifijo florido, oculto en el árbol del conocimiento. Ya en el mágico árbol, vio la presencia de un niño al que le dio un juguete, recibiendo a cambio un cuchillo. Cogió el crucifijo florido con el cuchillo y se lo enseñó a Novelius y a Dionicus, quién le proporcionó un mapa de Arden, donde se dirigió inmediatamente. Llegando a la ciudad de Arden, se encontró con un escudero que resultó ser el ayudante de un gigante que le tenía esclavizado. Bradwen prometió ayudarle y haciendo uso de su espada luchó en un feroz combate hasta que abatió al gigante que quedó tendido en el suelo. Exploró el cuerpo ya inerte y recogió de el un objeto que enseñó a la hechicera del lugar, cuando apareció Sir Lancelot el cual le felicitó por su valerosa victoria ante el gigante. Cansado por el duelo, fue a descansar y recibió la visita de unas hadas a las que preguntó unas dudas sobre la hechicera de la ciudad. Estas a su vez le remitieron a Kael, un noble caballero tan valiente como él, quien le propuso una prueba a lo que nuestro amigo aceptó gustosamente. Para llevarla a cabo, Bradwen debía localizar unos círculos de agua detrás de un puente fuertemente custodiado por un espejismo, que desaparecería usando los polvos que la hechicera le dio, cerca del árbol que estaba junto al puente. Una vez más el devoto caballero demostró su fuerza e ingenio ante las situaciones peligrosas, tal y como lo hubiera hecho un valeroso caballero. Algo que no pasó desapercibido a los ojos de Sir Lancelot, quién le propuso viajar con él hasta la maravillosa Camelot. Allí sería presentado ante el Rey Arturo, un noble monarca de el que Bradwen había escuchado cientos de relatos fantásticos de él y de su mago Merlín, y quién sabe, quizás servir bajo sus órdenes y convertirse en un miembro más de los Caballeros de la Tabla Redonda.

E.R.F.

Punto de Mira

El Rey Arturo y Los Orígenes De La Tabla Redonda

- Compañía: **CRYO**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**

CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 150 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



La forja de Excalibur

Si pudiéramos viajar en una máquina del tiempo y elegir un destino, muchos optaríamos, sin duda, por volver a la época del medievo, a los años del rey Arturo y de su fantástica ciudad de Camelot. Muchas han sido las películas que se han filmado sobre esta idea, pero ahora ese sueño puede ser cumplido, por lo menos en parte, gracias al nuevo trabajo que viene de la mano de Cryo y que narra las aventuras de un caballero de la época.



Una aventura que bajo su extenso título, «El Rey Arturo y los orígenes de la Tabla Redonda», nos llevará a conocer las raíces de uno de los reyes más emblemáticos que haya gobernado jamás en Bretaña. Pero no sólo de él, sino también de toda su corte. La aventura comienza en la persona de un pequeño paje que muy pronto pasará a ser escudero, y cuya mayor ambición es llegar a ser un gran caballero andante. Mientras espera ese bendito día, el pequeño pasa los días sirviendo a las doncellas del castillo y visitando al maestro Foulque, un anciano cuya virtud es escribir en pergamino historias de grandes caballeros, dragones y magos. El joven paje decide que un día el maestro Foulque le cuente la historia de Bradwen, un héroe de antaño que tuvo parte muy activa en la corte de Camelot. A partir de aquí el juego comienza en forma de cuento en la persona de Bradwen el Celta, o el Cristiano, dependiendo de la historia que escojamos con el pequeño. Esto significa que nos encontramos ante una doble aventura, que aunque comparte los mismos escenarios en algunas ocasiones, se diferencia en los personajes que veremos en pantalla y en los enigmas. Resumiendo, que tenemos dos juegos por el mismo precio con un desarrollo diferente en ambos y un final distinto. Lo que os hemos contado hasta ahora está muy bien pero no es nada sorprendente, pues la idea de tener dos juegos en uno no es nueva, lo que realmente sorprende es que por fin una aventura de Cryo aporta algo diferente al usuario. Para empezar la vista es en tercera persona y no en primera como era habitual en sus títulos. Ahora vemos al personaje que estamos manejando al estilo de «Tomb Raider». Segundo, el escenario ya no avanza a pantallazos, sino que caminamos y tendremos una visión de la acción desde puntos de vista al más puro estilo de una película, con lo que no nos perderemos detalle. Y para concluir, el entorno está animado con diferentes personajes, animales u objetos que se mueven, lo cual da una ambientación muy viva y realista. Este es un detalle que muchos usuarios van a agradecer, ya que el jugador no tendrá la sensación de estar solo ante la aventura, como sucedía en las dos entregas de «Egipto», sino que se sentirá acompañado de seres vivos que se relacionarán con él. Por una vez, y que sirva de precedente, da la sensación de que Cryo quiere evolucionar sus aventuras para PC, algo que es digno de mención. Han abandonado las escenas cinemáticas de las que tanto uso hacen, y de las que los usuarios ya estaban empezando a cansarse un poco, para basarse en apartados como la jugabilidad. Pero no penséis que por ello el juego pierde calidad gráfica, todo lo contrario, los gráficos son sobresalientes, lo único que ocurre es que ahora la acción se desarrolla con más naturalidad y el jugador se engancha con el juego también por la acción.

E.R.F.

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	80

Por fin Cryo ha producido una aventura diferente respecto a sus anteriores programas, con un nuevo punto de vista y unos pequeños retoques. Cuando vas corriendo con el personaje para avanzar de escenario, la acción se para unos segundos hasta que el motor ejecuta el nuevo decorado. Cabe destacar el hecho de que disponemos de dos juegos por el precio de uno, incluidos en el mismo paquete, que se pueden jugar por separado.

puntuación total **75**

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

La fuga de Monkey Island

Me gustaría saber cómo llegar hasta la casa de Pete el Napias, ya tengo las indicaciones, pero no las entiendo y ya he probado con todo.

Jorge Durán Navarro (e-mail)

Una vez más estamos ante un puzzle que cambia en cada juego. En el inventario tenemos las instrucciones para llegar a casa del Napias, y vienen como un conjunto de horarios con un punto cardinal al lado de cada uno de ellos. Pues bien, la idea central para dar con el camino correcto por el pantano consiste en mirar el reloj que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla, buscar en las instrucciones la hora que marca y avanzar en la dirección que se indica para esa hora. Si, por ejemplo, el reloj marca las 12:50, y en las instrucciones pone 12:50 N, entonces debemos avanzar hacia el Norte (también contamos con una brújula arriba a la izquierda). Después apareceremos en otra ubicación y habrá que repetir la operación de mirar el reloj y seguir la dirección que se indica para esa hora en las instrucciones. Repitiendo esto varias veces llegaremos a una de las mejores partes del juego, un "agujero espacio-temporal": Llegamos a una verja y al otro lado se encuentra Guybrush (nosotros mismos) pidiéndonos ayuda. Nos acercamos a la puerta de dicha verja y nos entrega un objeto. Ahora comienza una conversación que deberemos recordar al pie de la letra posteriormente. Como ya hemos dicho, todo esto cambia en cada juego, y por tanto voy a describir un caso de los posibles: Comenzamos hablando nosotros, y, por ejemplo decimos: ¿Tú quien eres? Él contesta ¡Soy Guybrush Threepwood! Ahora hazte un favor a ti mismo y abre el portón, y a continuación nos entrega, por este orden (cambia en cada juego): Una pistola y un pollo de goma. Después tenemos que hablar con el otro Guybrush, preguntándole en que número estamos pensando ahora mismo. Él dirá una cifra, por ejemplo 28 y medio. Entonces usamos la llave maestra (fue el primer objeto que nos dio y está en nuestro inventario) para abrir el portón de la verja. Él nos entregará una cuerda y seguirá su camino. Nosotros, cruzamos la puerta y seguimos el nuestro, con el mismo método de mirar la hora y seguir las instrucciones hasta llegar de nuevo a la verja. Entonces hemos de repetir la conversación y los actos anteriores, pero ahora tenemos que asumir el papel del Guybrush que pide ayuda: En primer lugar debemos entregarle al otro la llave maestra, y él nos hará la misma pregunta que le hicimos a él antes. En el ejemplo era: ¿Tú quien eres? Nosotros debemos contestarle lo mismo que él contestó antes, que en el ejemplo fue: "¡Soy Guybrush Threepwood! Ahora hazte un favor a ti mismo y abre el portón". A continuación le debemos entregar dos objetos, los dos que nos entregó en el encuentro anterior y en el mismo orden, en el ejemplo fueron la pistola y el pollo de goma. Él nos preguntará en qué número está pensando y nosotros le diremos el que él nos dijo antes, en el ejemplo 28 y medio. Él abrirá la puerta, nosotros le entregaremos el tercer objeto, en el ejemplo la cuerda, y cada uno seguirá su camino una vez más. Ya sólo nos queda seguir consultando horarios y direcciones para llegar, de una vez por todas, a la guarida del Napias.

¿Me gustaría saber cómo puedo encontrar pruebas con las que se sepa que el Napias es culpable?

David Granda Brysemael (e-mail)

En la tapa de la alcantarilla abierta había tres nombres escritos, que cambian en cada juego, formando dos frases como por ejemplo: "Mindy ama a Jed" y "Harry ama a Mindy". Nosotros, a lo largo de la historia del dependiente tendremos que elegir nombre tres veces, y estos nombres habrán de ser los que había en la tapa de alcantarilla. Así nos haremos con el objeto que andamos buscando. (Podemos repetir una y otra vez, probando combinaciones de nombres hasta hacernos con todos los órganos protésicos posibles, unirlos y crear una "abominación de la naturaleza", totalmente inútil a lo largo del juego pero bastante divertida). Así consiguió una piel protésica, probablemente del mismo tipo que la que usaba Michael Jackson para cambiar de color. Vuelve al exterior del banco y sitúa la piel protésica en el agujero de alcantarilla. A continuación salta sobre ella, usándola a modo de cama elástica y penetra por una ventana abierta del banco. En el interior baja por una escalerilla y tira de una cadena que hay en la parte derecha de la sala. Vuelve a subir por la escalerilla, y ve hacia la izquierda, a examinar una sombra que había aparecido en la pared. Así descubrirás la nariz ortopédica del Napias. También necesitas la herencia de los Marley y el diminuto tornillo de la nariz.

¿Cómo se gana al duelo de espadas al viejo del bastón?

David Granda Brysemael (e-mail)

El pulso de insultos no difería en exceso del duelo de espadas que había vivido años atrás. Se trataba de contestar a cada insulto con la respuesta correcta, la cual no era más que otro insulto concreto. Tras varios aciertos o errores se ganaba o se perdía. No tenía más que enfrentarse al señor Queso varias veces e ir aprendiendo de él las respuestas correctas.

El caso es que estoy en «Monkey Island», tengo la botella de leche, los plátanos, el coco, el recogedor de oro, la abominación de la naturaleza, y 3 notas de papel, entre otras cosas que no recuerdo. Quiero saber qué tengo que hacer para salir de la isla. He ganado el torneo de Monkey Kombat, he descubierto como se abre la cabeza de mono... pero no sé seguir adelante

Gonzalo Pérez (e-mail)

Tras conseguir que vuelva la memoria de Herman y mediante el Monkey Kombat conseguir el sombrero de mono, ofrécele un plátano a Timmy, el mono que por allí andaba, y vete hasta el cañón con el primate siguiéndote. Ofrécele otro plátano y ambos entrad en la mina. Al fondo hay una puerta con un respiradero en la parte de abajo. Ábrelo e introduce un plátano en él, espera a que Timmy entre y vuelve a cerrar. Después mete otro plátano por una rendija que hay arriba. De este modo, el mono saltará y activará la apertura de la puerta. Entra y llegarás a una sala de máquinas. Entre la maquinaría había un recortador de maleza que debes coger con el recogedor de plátanos. De vuelta al campo de lava, observa un sendero de maleza que había alrededor del estanque de lava donde había desembarcado con la canoa de la catedral. Usa el recortador de maleza con ese sendero. Como resultado la mina y la sala de máquinas se inundarán de lava. Camina hasta la cabeza gigante de mono y mira la nariz, para descubrir una especie de picaporte. Usa con la cabeza el sombrero y activa el picaporte de la nariz con el recogedor de plátanos, de forma que la boca se abrirá. Entra por allí y llegarás a una sala de control. Detrás del volante, a la izquierda hay una hendidura donde has de introducir el Símbolo Gubernativo de la Isla Meleé. Esto activará el mono robot gigante.

Hollywood monsters

¿Qué se hace en Suiza?

(e-mail)

El Dr. Frankenstein tenía ahí su casa, su laboratorio. En la casa del Doctor encontrarás a Igor, su ayudante, pero no se muestra excesivamente comunicativo. Así que déjale y métete en los bosques adyacentes. Por ahí cerca encontrarás una cabaña, en cuyos jardines hay un palo, que recogerás, y en el interior de la cabaña un salero y una varita que sirve para encontrar oro, que también debes tener. Además DEBES hablar con el ciego hasta agotar todos los temas de conversación, pues resulta que conserva los diarios científicos del Doctor Frankenstein, los cuales necesitarás para reconstruir a Frankie, pero de momento puede obviarse eso porque te queda bastante hasta llegar allí. Finalmente, en el molino podrás hacerte con una bonita maza. La publicidad sobre productos de adelgazamiento se puede usar en el árbol cercano a la cabaña del ciego, en Suiza, para recoger resina que la vuelve pegajosa. Luego puede adherirse al tratamiento capilar para tener así un falso tratamiento de adelgazamiento.

Broken Sword 2

¿Cómo puedo pasar del puerto? Lo he intentado todo y no encuentro la manera de hacerlo. ¿Qué hago con el gusano del tequila? ¿Tiene algo que ver con el gato?

David Villamagua (e-mail)

Bueno, vamos por partes para no hacernos un lío porque esto va para largo.

Tras hablar con el hombre de la playa, de nombre Bronson, intenta requisar los planos. Puedes echar un vistazo por el teodolito, y comprobar el reflectante colocado estratégicamente en un mástil de la casa sita encima del acantilado. Habla con el chico del muelle, River. Tras subir los escalones que conducen a la casa-museo Ketch, habla con las dos mujeres, descendientes del pirata que según el chaman requisó una de las piedras mayas que se necesitan para impedir la hecatombe mundial.

Intenta abrir la puerta, pero las hermanas no permiten visitas ahora que Bronson les ha prometido remozarles la casa. Tras volver a interrogar a River, habla con las hermanas sobre el gato (de nuevo) y principalmente de Emily. Preocupadas, las mujeres desaparecerán. Ahora habla de nuevo con River sobre peces. Dale el gusano muerto del tequila para que pueda pescar. Ahora vete y vuelve al cabo de un rato para ver cómo va la pesca. Tras hablar con River, finalmente éste conseguirá pescar... una bicicleta oxidada. Pero quítale a la bicicleta la cámara vieja de una de las ruedas.

Tras volver a pedirle el pez y esperar otro poco, River saca un pez. Entonces sube hasta la casa museo de los Ketch, y coloca la escalera sobre la pared para ascender. Tras subir y colocar la cámara de la bicicleta en el mástil, coloca en la cámara el pez para atraer la atención del gato. Esto deja la pelotita roja con la que estaba jugando el minino desguarnecida, así que, recógela conjuntamente con la cámara.

Tras examinar el árbol, verás una rama apropiada para colocar en ella la cámara a modo de catapulta. Tras hacer puntería con el carboncillo de Marsella (opcional) usa la pelotita en la catapulta para hacer caer el marcador del teodolito al suelo. Espera a que Bronson acuda sumamente mosqueado, ascienda por la escalera para echarle un vistazo y se distraiga en eso, para arrebatarle la escalera y dejarle colgado de la escalera, luchando contra la gravedad.

Recoge el marcador, baja a la playa, coge los planos y el teodolito, y luego asciende de nuevo hasta la casa, donde las dos hermanas ya han regresado de su inspección en busca de los jóvenes, y muéstrales los planos para que pierdan la confianza en Bronson y empiecena a partir de ese momento a confiar en ti.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es


ESTE ES EL ÚNICO LUGAR EN EL
QUE CADA NAVEGANTE TIENE BOTE




mundofree.com
Internet v2.0

• Compañía: **MISSION STUDIOS/TALONSOFT/ TAKE 2** • Disponible: **PC** • Género: **SIMULADOR**

CPU: Pentium 333 MHz
RAM: 48 MB
DISCO DURO: 600 MB
TARJETA 3D: Sí, 4 MB (Compatible con Direct 3D)
MULTIJUGADOR: Sí (IPX, TCP/IP), Módem, LAN

Jetfighter IV Fortress America

La saga «Jetfighter» nos ha reportado desde su aparición hace ya casi una década muchas horas de vuelo hasta el punto de que las dos primeras versiones se encuentran entre aquellos clásicos que los veteranos del género recordamos. Sus ingredientes, los cazas más representativos de la época, un escenario no muy común y una tendencia a hacer de la simulación en cazas una forma de juego asequible se ha mantenido en todas las entregas. Pero con este último título, la salud de la saga corre peligro, ha pasado el tiempo y como sospechábamos «Jetfighter IV» no es el bálsamo que la rejuvenecerá.

Vuelo en picado

Hace tiempo pasamos la encrucijada en la que las compañías creadoras de estos simuladores debieron decidirse en sus programas por el realismo o por la sencillez que facilitara una mayor popularización del género. De este modo cada programa se dirigiría a un sector del público con diferentes pretensiones, sin que esto tuviera por qué afectar a la calidad de los títulos. Así, la aparición de un sim como «Jetfighter IV» nos confunde. Parece como si pretendiera retomar una cuestión hace años superada y lo grave es que esto parece afectar sustancialmente a la calidad del programa. Es cierto que no eran demasiado halagüeñas nuestras expectativas ante su lanzamiento. Pero a pesar del escaso atractivo suscitado por el programa a priori, hemos permanecido atentos, debido a que se trata de una serie bien conocida, confirmando con la versión definitiva nuestras sospechas, así como el hecho de que el nivel de calidad no ha resultado demasiado elevado, no sólo como programa sino como producto. Quizá sería demasiado severo hablar de desidia, pero al menos queda patente una falta de proyección y de recursos empleados. Claro que no deja de ser un indicativo del precario momento en el que se encuentran los simuladores de combate aéreo basados en aparatos modernos. A la espera del relevo de la maravilla de SSI con «Flanker 2.5» y del prometedor «Eurofighter Typhoon» de Rage, permanecemos atentos a las actualizaciones de «Falcon 4.0» de Microprose. De momento con «Jetfighter IV», puede que podamos pasar un buen rato empleándolo como una especie de shoot'em up del aire al estilo dogfight mediante la opción multiusuario, la cual por cierto requiere un parche para funcionar correctamente.

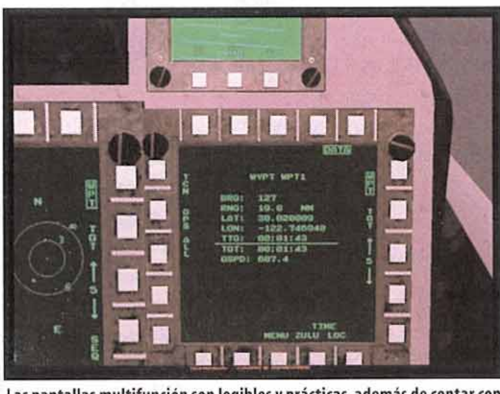


DESAFÍO A LOS VETERANOS

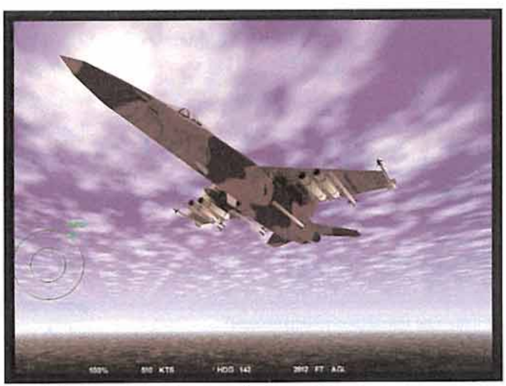
«Jetfighter IV» nos sitúa en un conflicto de lo más pintoresco, tal y como la serie nos tiene acostumbrados. La costa Oeste de los Estados Unidos, y especialmente en la península de California se convierte en el teatro de operaciones, al ser objeto de una invasión procedente de una inverosímil coalición Chino-Rusa. Los invasores han puesto todo el potencial de sus últimos ingenios bélicos para enfrentarse al poderío militar norteamericano. Entre estos ingenios cabe destacar los interesantes cazas, hoy día en fase de desarrollo, el Mig-44 y



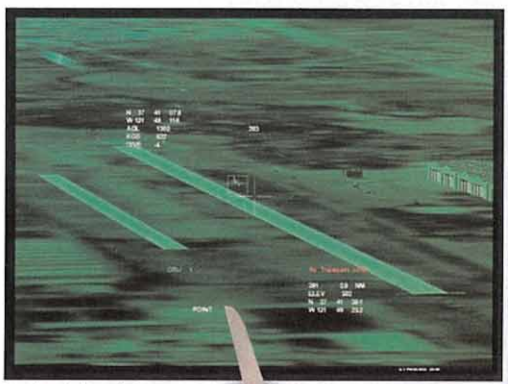
El F/A-18 actúa en su papel de removedor de tierra, aunque los sistemas de adquisición de objetivos son similares en los tres cazas simulados.



Las pantallas multifunción son legibles y prácticas, además de contar con un buen grado de realismo. Sin duda es lo mejor de las cabinas.



Los misiles pueden desviarse por sí solos en determinados momentos. Es prácticamente imposible cometer un fratricidio derribando un aliado.



La vista del Lartrin nos recuerda a la del mítico «EF-2000», que por aquel entonces nos pareció altamente realista.





Mig-42 así como el Su-37, auténticas demostraciones de lo que, aún hoy, la maquinaria de la industria militar rusa es capaz de fabricar. Se trata de aviones cuya tecnología les sitúa muy cercanos a su rival americano, el F-22, con respecto a características como la aviónica, la instrumentación digital, los sistemas de armas y por supuesto el alcance. Además los nuevos aviones rusos cuentan con avanzados desarrollos en su aerodinámica, con alas invertidas, y en su planta motriz, con motores de empuje vectorial. De parte estadounidense, es decir los aviones que podemos pilotar, tenemos el ya mencionado y flamante F-22 y otros dos cazas mucho más veteranos: el vetusto F-14, ya relativamente cerca de su retirada del servicio, y el eficaz multiusos F/A-18. La estructura del programa es muy simple, y recuerda un poco, salvando las distancias, a los últimos sims de cazas de Novalogic. A nuestra disposición existen 30 misiones que se pueden lanzar por separado o en campaña a través de un desarrollo completamente lineal. También existen opciones para generar misiones de forma aleatoria.

ESCUETO EN OPCIONES

Entre las opciones que nos ofrece el menú cabe destacar las de configuración gráfica con las que fijar diversas resoluciones en pantalla hasta 1600x1200. Sin embargo la profundidad del color está limitada a 16 bit. Sobre la galería de objetos en 3D que se ofrece podemos decir que es escasa, carece de datos técnicos, no presenta los modelos adecuadamente y no está estructurada en modo alguno. Tampoco podemos obtener mucha más información técnica en el manual, (por llamarlo de alguna manera). Se trata más propiamente de un liviano panfleto de cuarenta páginas sin la más humilde ilustración, y la información es únicamente la imprescindible. Incluso se da la grave circunstancia de que faltan comandos representados en la guía del teclado que contiene en su interior, la cual por otra parte es ilegible si no se amplía por medio de una fotocopia. Uno de los valores que ha de tener un programa de simulación es que permita ser empleado por principiantes, lo que no ha de ir en detrimento del realismo, sino que puede llevarse a cabo por medio de opciones que permitan desactivar ciertos factores o contar con ventajas que simplifiquen el manejo del simulador. En «JetFighter IV», aun dejando los ajustes que ofrece en el máximo de realismo, hay poco que pueda ser considerado como real una vez metidos en faena.

La sensación de inmersión en cabina está bastante lograda y posee buenos detalles, como por ejemplo el ligero cambio en la orientación de la cabeza del piloto al realizar un giro prolongado. En principio, el diseño de las cabinas de cada avión es correcto. El HUD da la impresión de haber sido muy simplificado pero cumple con su cometido y lo mismo podemos decir



La cabina 3D del Tomcat sería magnífica si no fuera por el hecho de que los indicadores analógicos están ahí de adorno.

El programa va dirigido a usuarios poco exigentes con el realismo, aunque parece que hubiera sido más acertado dirigir sin rodeos el proyecto hacia el género arcade

de las pantallas multifunción. El peor defecto es que el resto de los instrumentos son elementos meramente decorativos, careciendo hasta de animación.

COMBATE AÉREO

El combate plantea muy diversas situaciones, aunque en general la complejidad de estas es mínima y tampoco se prolongan demasiado tiempo. Atendiendo al diferente armamento y propósitos de cada avión, los objetivos son de cualquier tipo abarcando misiones de bombardeo, interceptación, caza y supresión de defensas antiaéreas. Tanto el F-14 como el F-22, pese a ser originalmente aviones de caza tienen una más que modesta capacidad aire-tierra con misiles AGM-68 Maverick, bombas convencionales de clase MK y del tipo GBU con guía láser. Éstas últimas emplean el sistema designación Lartrin cuya recreación en «Jetfighter IV» es completamente libre. Entre el armamento aire-aire disponemos del AIM-54 Phoenix del que el F-14 es usuario exclusivo. El comportamiento de las armas da la sensación de ser algo aleatorio aunque se mantienen las especificaciones de rango y capacidad destructiva con respecto a las de los misiles reales.

Los enemigos no hacen gala de una IA reseñable por su nivel, sus misiles son ineludibles a no ser que hagamos uso de las contramedidas que por su parte funcionan con exagerada eficacia. Los cazas rusos o chinos únicamente se limitan a aparecer y no dejar de lanzarnos todo lo que tienen, sin que podamos deducir maniobras "inteligentes". Eso sí, tenemos pocas limitaciones a la hora de pilotar ya que en lo referente al control del caza no podemos hablar de modelo de vuelo como tal. El caza (cualquiera de ellos puesto que se comportan idénticamente) está libre de una representación realista de fuerzas. La diferente densidad del aire según la altura, la energía cinética traducida, la resistencia estructural del caza, la aerodinámica de las superficies de control pueden tener una presencia en el juego que no responde a la de un modelo de vuelo. Las aeronaves emplean el mismo radio de giro a cualquier velocidad, lo que sería posible volando un X-Wing en el vacío del espacio exterior, pero en la atmósfera terrestre tendría otras consecuencias. Si un piloto pudiera girar de esa forma con un F-22 a mach 2 quedaría licuado contra una de las paredes de la carlinga. La realización técnica del programa no está exenta de defectos. Suponiendo que pueda instalarse, el engine empleado en el programa no resuelve acertadamente la estructura poligonal de los modelos, produciéndose errores en el render de las superficies. Los modelos de los cazas tienen un buen grado de detalle y disponen de superficies móviles completamente animadas, pero quedan afectados por las limitaciones del engine. El terreno es visualmente lo más espectacular gracias a la opción de instalar las texturas de gran definición y además está realizado a través de fotografías de satélite de los territorios en los que se ambienta la acción. De hecho se pueden reconocer fácilmente diversas ciudades de la costa oeste estadounidense. Finalmente el sonido es bastante digno por lo general. Pero «Jetfighter IV» no sólo está técnicamente a años luz de los más recientes simuladores, sino que presenta un grado de jugabilidad mínimo y unas muy escasas posibilidades de juego. Podría decirse que está en la línea de los títulos aparecidos a mediados de los noventa. La sensación que nos da «Jetfighter IV» es la de una oportunidad desaprovechada. Podría haberse hecho un enfoque más apropiado como arcade de aviones en lugar de resultar como ha sido una simulación fallida. Si Mission Studios decide emprender el desarrollo de un posible «Jetfighter V» habrá de plantearse un proyecto radicalmente distinto, que se aleje de la mediocridad en la que la serie se encuentra actualmente.

S.T.M.

puntuación

TECNOLOGÍA:	45
ADICCIÓN:	50

Cabe destacar a su favor la introducción de un CD con texturas a mayor resolución para contar con unos mapas de terreno realistas y atractivos. El programa carece de rigor técnico y de la más mínima innovación, está realizado bajo esquemas obsoletos y ya como producto ofrece pocos alicientes al juego. Algún que otro detalle y su sencillez, logran que no esté mal para iniciarse, pero poco más.

total **45**

Por Santiago Erice

CADENA DE FAVORES

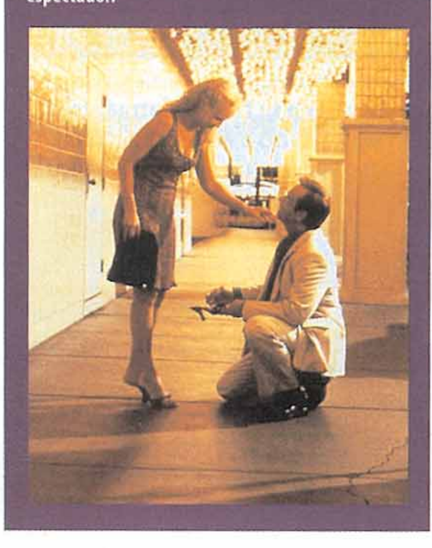


La fuerza del amor



"Cadena de favores" es una película de amor (en el sentido más amplio posible de la palabra). Dirigida por Mimi Leder ("El pacificador", "Deep Impact") cuenta la relación que se establece entre un profesor, un estudiante y su madre; los tres llevan a cuestas importantes problemas emocionales y los tres se apoyan entre sí para hacerlos frente.

Protagonizada por Kevin Spacey, Helen Hunt y el chaval Haley Joel Osment, la película depende de la química que transmitan al espectador sus protagonistas. Dicho de otra forma, garantizada la correcta ejecución de su directora, el entusiasmo que levante esta película es directamente proporcional al entusiasmo que levanten los actores en el ánimo del espectador.



102 DÁLMATAS



Vaya abrigo de pieles

La industria peletera no estará contenta con "102 dálmatas". La siempre espectacular Cruella de Vil (Glenn Close, por supuesto) se ha aliado esta vez con un diseñador del ramo (Gerard Depardieu) y pretende fabricar un abrigo con las pieles de los simpáticos protagonistas de la película, segunda parte de la historia de estos canes con lunares negros.

Son aventuras para toda la familia con malos malísimos, humanos buenos y bobalicones, y perros y loro tan tiernos como divertidos. Película de sobremesa que se ve con agrado, que levanta la risa y provoca el aplauso en mitad de la proyección (como hay muchos niños en el cine, no hay peligro de que quienes ocupan las butacas de al lado se quejen por el ruido). "102 Dálmatas" es cine Disney en estado puro.

GUARANÁ

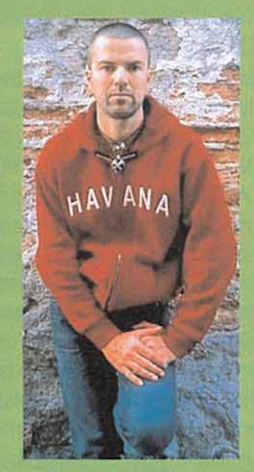


Pop y ritmos latinos

La unión de las claves del pop con los ritmos latinos muestran una nueva versión en el grupo Guaraná y en la docena de canciones que conforman su álbum "El efecto Guaraná". Desde el éxito comercial de los Santana, Maná y compañía, la industria hace un hueco a los sonidos que representan estas estrellas y tienen su oportunidad de ser conocidas, gracias a importantes lanzamientos promocionales, formaciones como este quinteto.

Melodías muy pegadizas, influencias caribeñas, letras alegres y vitalistas, una versión del clásico "Échame a mí la culpa" con Marta, de Ella Baila Sola, echando una mano con las voces... Son parte de las razones de Guaraná y su música sin fronteras.

JARABE DE PALO



De vuelta y vuelta

Se desveló el secreto celosamente guardado durante meses. Ya está aquí "De vuelta y vuelta", el nuevo trabajo discográfico de Jarabe de Palo, y pocos fans de la música pop no saben todavía que Pau Donés ha cambiado de look gracias a un espectacular rapado (fuente de inspiración para las imágenes del videoclip emitido hasta en los telediarios) que hubiera hecho feliz a cualquier peluquero militar. El lanzamiento del álbum se realiza en numerosos países de todo el mundo; las nuevas canciones de Jarabe de Palo garantizan así su proyección internacional. Y es que aquel tipo que quería dedicarse a la música y que un día compuso "La Flaca" es ya una estrella; su historia ha tenido un final feliz y sus trabajos son esperados como agua de mayo, aunque nazcan en invierno.

SPIRITU (986)



Gaitas y sintetizadores

Spíritu (986) es un trío que ha osado conjugar gaitas y sintetizadores. En su imaginación las meigas bailan en las discotecas, las tonadas populares se samplean, la lluvia norteña se transforma en sudor dance. Al fin y al cabo no debiera extrañar tanto, en el disco duro del ser humano hay hueco para la tradición y la modernidad.

La propuesta musical de Spíritu (986) es originaria de Vigo y ha sido parida por Anxo Lorenzo, Pedro González y Carlos Mariño. Ya se han dejado oír voces asegurando que unir los coros y danzas con la cultura de club es como hacer que Agustina de Aragón cante una jota apoyando a los franceses. Pudiera ser, pero la música de Spíritu (986) suena en la disco y la gente baila.

PRUEBA DE VIDA

Acción con Meg Ryan y Russell Crowe

Dos pesos pesados taquilleros de la industria de Hollywood, Meg Ryan y Russell Crowe protagonizan en "Prueba de la vida" una historia de amor y acción. Ella es una esposa con marido secuestrado en un país latinoamericano; él es un tipo duro que arregla situaciones como esta. El resto se lo puede imaginar el lector y potencial espectador. Dirigida por Taylor Hackford (realizador también de "Oficial y caballero"), "Prueba de vida" mezcla una serie de ingredientes que garantiza su éxito en taquilla: la pareja de protas, los espectaculares efectos especiales, el punto de intriga, bastante tensión, el toque de amor y una profesionalidad a prueba de bombas.

Y DECIRTE ALGUNA ESTUPIDEZ, POR EJEMPLO, TE QUIERO





Las cosas de los adolescentes

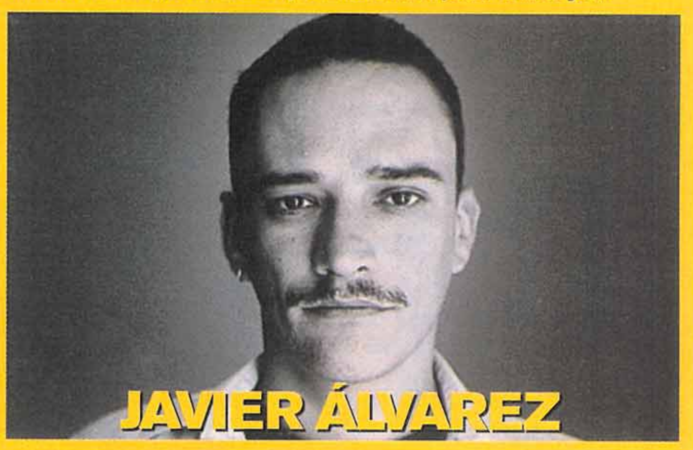
"Y decirte alguna estupidez, por ejemplo, te quiero" es una película que trata de las cosas que les pasan a los adolescentes, siguiendo el modelo de la serie de televisión "Al salir de clase".

Todo transcurre a lo largo de un curso, con el esquema chico-chica que se gustan como hilo conductor de unas cuantas historias secundarias que pretenden reflejar las vidas, sentimientos e inquietudes de ese tramo de edad que, más o menos, se corresponde con el BUP.

"Y decirte alguna estupidez, por ejemplo, te quiero" ha sido dirigida por Antonio del Real ("Corazón loco", "Cha, cha, cha") y está protagonizada por Sergio Martín y Blanca Jara Fernández.

Las versiones del cantautor más atípico

Javier Álvarez sigue fomentando su fama de cantautor atípico. Su más reciente álbum, "Grandes éxitos", no hace sino confirmar que a su figura no le va le cliché del compositor adherido a una guitarra. Él se arriesga, cambia, juega con la tecnología, provoca sentimientos extremos y fomenta el qué dirán. Sus diecinueve grandes éxitos son otros tantos clásicos de la historia más reciente de la música popular, pero diecinueve grandes éxitos sin ligazón entre sí, salvo que representan la memoria sonora de este cantautor madrileño. Desde "El novio de la muerte" hasta "Every breath you take", desde "Xanadú" hasta "Por qué te vas". ¿Y dónde está la gracia? En la personalísima visión de Javier Álvarez; en sus manos los clásicos se desarman, se transforman y se distorsionan sin perder el aire original.





www.centromail.es

Expertos en Informática

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630V
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fdez. Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

GARANTÍA 1 AÑO

TECNOwave

[Fotografía no contractual]

Windows Millenium: 20.795 pts.

STATION

SVGA Guillemot 3D Prophet II MX 32 Mb.
Memoria DIMM133 128 Mb. SDRAM
Disco duro 20.4 Gb. IDE
Sound Blaster 128 PCI
CD-ROM LG 52x
Módem 56 Kb. V. 90 (PCI)
Altavoces, Micrófono
Teclado y Ratón Multimedia

Intel Pentium III 866 MHz	156.900
Intel Pentium III 933 MHz	161.900
Intel Pentium III 1000 MHz	169.900

ADVANCED

SVGA Guillemot 3D Prophet II MX 32 Mb.
Memoria DIMM133 128 Mb. SDRAM
Disco duro 30.7 Gb. IDE
Sound Blaster 128 PCI
CD-ROM LG 52x
Módem 56 Kb. V. 90 (PCI)
Altavoces, Micrófono
Teclado y Ratón Multimedia

AMD K7-Athlon 1000 MHz	149.900
AMD K7-Athlon 1100 MHz	157.900
AMD K7-Athlon 1200 MHz	167.900

SI ADEMÁS QUIERES MONITOR...

LG 15" 552V
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
Sólo integración
29.990

LG Multimedia 15" 550M
1024x768-0,28mm 30-54 Khz.
32.990

LG Multimedia 15" 57M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
37.490

KDS VS-7i
1280x1024-0,27mm 30-70 Khz.
39.900

LG Multimedia 17" 77M
1280x1024-0,28mm 30-70 Khz.
Altavoces + Micrófono
54.990

EASY GO BEST BUY



¡Todo en uno! Escucha tus CDs de audio y reproduce tus archivos MP3 en una unidad portátil a un magnífico precio.

ETIQUETADORA EASY LABEL BEST BUY



¿Tu colección de CDs es un caos? Personalízalos y consigue una presentación profesional a un buen precio.

MAXI GAME THEATER XP



¡Auténtica estación de sonido para los aficionados al audio y videojuegos! ¡La revolución en el sonido multimedia!.

SCANNER HERCULES MAXI SCAN@HOME



¡En sólo 4,7 cm. de altura la mejor combinación entre diseño, facilidad de uso y alta calidad de imagen!.

CD-R VIRGEN 74´BULK



CDRW LG 12X8X32



MÓDEM ZOLTRIX RAINBOW + ALIEN vs PREDATOR

7.990

SVGA GUILLEMOT 3D PROPHET II 32 Mb

29.990

GRAVIS DESTROYER GAME PAD



GRAVIS DESTROYER X-TREME USB



GRAVIS ELIMINATOR SHOCK



LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB



MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION R. WHEEL



TOP GUN FOX 2







THRUSTMASTER TOP GUN



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GT +



Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de marzo

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

EXIT

Expertos en Videojuegos



www.centromail.es

ALICE

~~6.990~~ 6.490

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

~~7.990~~ 6.990

AGE OF EMPIRES II: THE CONQUERORS EXPAN.

~~4.995~~ 4.895

AMERICA

~~6.495~~ 5.995

CALL TO POWER II

~~7.995~~ 7.495

BALDUR'S GATE II

~~6.990~~ 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

COLIN McRAE RALLY 2

~~7.995~~ 7.495

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

~~6.990~~ 6.495

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

~~7.990~~ 7.495

DIABLO II EDICIÓN ESPECIAL

~~6.995~~ 6.495

DRÁCULA II

~~7.450~~ 6.995

BLADE: THE EDGE OF DARKNESS

~~6.990~~ 6.490
TRADUCIDO Y DOBLADO

DUCATI WORLD
~~6.990~~ 6.490

EARTH 2150

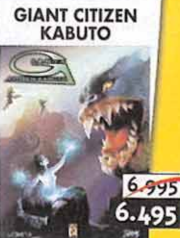
~~7.995~~ 7.495

F 1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

~~5.990~~ 5.495

FIFA 2001

~~5.990~~ 5.495

GIANT CITIZEN KABUTO

~~6.995~~ 6.495

GROUND CONTROL +DARK CONSPIRACY
~~6.990~~ 6.495

GUNMAN CHRONICLES

~~6.995~~ 6.495

HOMEWORLD CATACLYSM

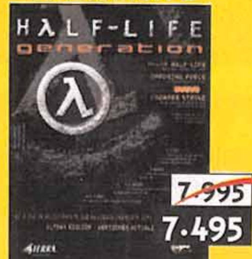
~~5.995~~ 5.495

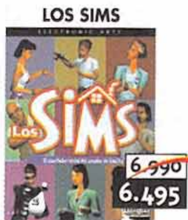
KINGDOM UNDER FIRE

~~7.495~~ 6.995

LA FUGA DE MONKEY ISLAND

~~6.990~~ 6.495

HALF LIFE GENERATION 2

~~7.995~~ 7.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

LOS SIMS

~~6.990~~ 6.495

LOS SIMS: MÁS VIVOS QUE NUNCA
~~2.990~~ 2.895

NBA LIVE 2001

~~5.990~~ 5.490

NO ONES LIVE FOR EVER

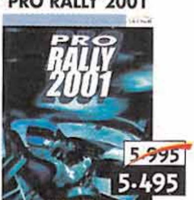
~~6.995~~ 6.495

PC FÚTBOL 2001

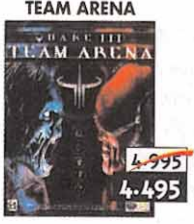
3.995

ONI

~~7.995~~ 7.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

PRO RALLY 2001

~~5.995~~ 5.495

PROJECT IGI
~~7.995~~ 7.495

QUAKE III: TEAM ARENA

~~4.995~~ 4.495

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

~~7.995~~ 7.495

SACRIFICE

~~6.490~~ 5.995

SHEEP

2.990

SWAT 3: CLOSE QUARTERS B.


~~6.995~~ 6.495

THE LONGEST JOURNEY

2.995

THE MOON PROJECT

3.995

ZEUS, MASTERS OF OLYMPUS

~~6.995~~ 6.495

THE FALLEN

2.995
TRADUCIDO Y DOBLADO

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Precios válidos del 1 al 31 de marzo

EXIT

¿qué he hecho yo para merecer esto?
A vueltas con los precios

Este amigo nos escribe acerca de una vieja polémica que nunca acaba de desaparecer, la de los precios de los videojuegos.

Ante todo mi más sincera enhorabuena por la revista. Soy un asiduo lector vuestro desde hace varios años y la labor de buscar entre las muchas revistas que se amontonan en mi casa me ha impulsado a hacer la siguiente pregunta: ¿Para cuándo un índice temático en CD-ROM de todo lo publicado en la revista anualmente? Eso me evitaría muchos problemas a la hora de buscar un artículo sobre un juego.
También quiero aprovechar y unirme a la opinión de Albert Buixadé Farré por su carta en la revista de Octubre, la número 69, en la que se quejaba del alto precio de los juegos comparándolos con los de Irlanda donde él había viajado. Yo creo que las compañías nos toman el pelo y a ellos se unen los vendedores que también sacan tajada, y de esto me di cuenta al ir a una tienda y pedir un título de Dinamic Multimedia. La respuesta que me dieron fue que no trabajaban con esa distribuidora. ¿Será acaso que los beneficios no son tan suculentos con ella como con otras distribuidoras al venir el precio del juego marcado?
Creo que todos los implicados deberían ser conscientes y ajustar los precios ya que los que compramos sus productos no somos un sector de la población que goce, en su mayoría, de unos ingresos económicos holgados. Además no hay que olvidar que sería un duro golpe a la piratería porque ya no saldría tan a cuenta copiar los programas. Yo voto para que los juegos bajen de precio y salgan al mercado con el precio máximo marcado.
Desde aquí os animo para que sigáis haciendo la mejor revista del mercado y felicito a Dinamic Multimedia por ser la primera en darse cuenta de los beneficios de esa política de ventas. Y para acabar una pregunta para reflexionar: ¿Habéis visto algún juego de Dinamic pirateado a saco? Yo no ¿Por qué será?

David Capó Mascaró (Barcelona)

En cuanto a la primera cuestión comentada por David , podemos decir que tomamos nota de la sugerencia. Eso sí, habría que mirar muy mucho qué es lo que cada lector, entre ellos David, puede entender por índice temático. Si realmente fuera un índice no habría demasiado problema. Si lo que se está demandando es que artículos, imágenes, reportajes, etc. estén disponibles en un CD ROM, mucho nos tememos que no todo es tan sencillo como parece, ya que la cantidad de espacio requerida sería realmente enorme.
En cuanto al tema de los precios, lo cierto es que está todo más que hablado. Evidentemente cada compañía es libre de fijar los precios que ella decida para sus juegos, pero tal y como indica David, quizá algunos deberían plantearse seriamente si una política de rebaja de precios no les traería más ventajas que inconvenientes. Por otra parte hay que destacar que ya no es sólo Dinamic la que ofrece sus juegos a un precio módico, ya que desde hace algún tiempo la compañía FX Interactive la secunda en esta estrategia comercial. ¿Alguien más se apunta?

LAMENTABLE

Lamentables, y mucho, han sido las circunstancias que han obligado a Sega a abandonar la producción de consolas y a dedicarse íntegramente al mercado del software. Independientemente de su volumen de ventas Dreamcast es una gran consola, que posee estupendos títulos y que hubiera merecido una mejor suerte. Desgraciadamente en los negocios lo que prima es el factor económico y ante eso hay poco o nada que se pueda hacer. Ahora sólo nos queda esperar que los poseedores de una de estas consolas sigan disfrutando de nuevos lanzamientos al menos durante el tiempo suficiente como para justificar su inversión.



¿Cómo... podremos resistir sin correr a la tienda más cercana para comprar una Dreamcast por sólo 19 900 pesetas?

¿Cómo... resulta tan difícil jugar sin problemas bajo Windows ME?

¿Qué... juego de rol online acabará por llevarse el gato al agua, la próxima edición de «Ultima Online» o la rumoreada segunda entrega de «Everquest»?

¿Cuánto... dinero está costando la película de «Final Fantasy» para que Square, tras vender millones de copias de sus juegos, haya comenzado a tener pérdidas?

EL JUEGO PERFECTO

LOS DIOSES DEL ESPACIO EXTERIOR

Este lector nos propone un juego al que, con muy buena voluntad, podríamos definir como un "simulador de dios con tintes alienígenas". La verdad es que la idea es muy interesante, pero habrá que ver que opinan al respecto Mulder y Scully.

En mi opinión (sin ánimo de desilusionar a nadie) el juego perfecto no existe. Pienso esto porque cada persona tiene unos gustos diferentes y sí, un juego puede ser muy bueno, pero siempre habrá alguien que diga "le falta esto", "le falta lo otro", "sería mejor si..." Bueno, a pesar de todo, ahí va una idea que por lo menos a mí me gusta. Hay una teoría de un tal "von Däniken" que dice que las personas evolucionamos a partir de una "intervención" alienígena y que, después, estos creadores nos visitaron pasando a convertirse en dioses. Pues bien, mi idea es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en los albores de la humanidad en el cuál asumes el papel de un virrey extraterrestre. Tu misión es la de culturizar a los humanos y llevar a cabo todas las tareas de un dios, todo ello mientras comercias o combates contra otras razas alienígenas. Además, los resultados de tus campañas influirían en la historia mundial (...). Por cierto, se titularía «Gea».

Miguel Almonacid Mateo

AVENTURAS EN LA GRAN CIUDAD

También es interesante la propuesta de este lector que se inclina por la vieja teoría del "todo mezclado y bien agitado" para proponernos una mezcla de géneros en la que, a la fuerza, todo el mundo debería encontrar al final algo que le guste.

Un juego perfecto para mí sería uno basado en una ciudad real o ficticia en la que nos moviéramos por diferentes barrios. Por ejemplo, si quisiéramos liarnos a tiros no iríamos a un barrio como el Bronx, o si decidiéramos echar unas carreritas de coches o motos podríamos desplazarnos a un circuito mítico, como por ejemplo Le Mans o cualquier otro que se nos ocurra y que podría estar representado en el juego.
Si nuestra pasión son los juegos de estrategia podríamos alistarnos en el ejército o en los GEO. Si en cambio preferimos las aventuras gráficas podríamos embarcarnos en un viaje a una isla en busca de un tesoro o algo similar, y así con todos los géneros habidos y por haber en el mundo de los videojuegos.
Todo ello por dinero, claro, que nos permitiría comprar coches para las carreras o armas, o equipo... Como opciones podríamos elegir el tiempo (pasado, presente o futuro), ver al personaje en primera o tercera persona o jugar en Internet o en solitario.
Yo utilizaría como modelo juegos como «Kingpin: Life Of Crime», «GT 3», «FIFA», «F1 2000», «Colin McRae», «Commandos»... De hecho, en mi opinión, todos los juegos de guerra deberían ser del estilo de «Commandos» y no estar basados en la vida real, porque, ¿realmente hay alguien al que le guste un juego de guerra en el que envías misiles simplemente apretando un botón y no haces otra cosa?

Roberto López

FORMIDABLE



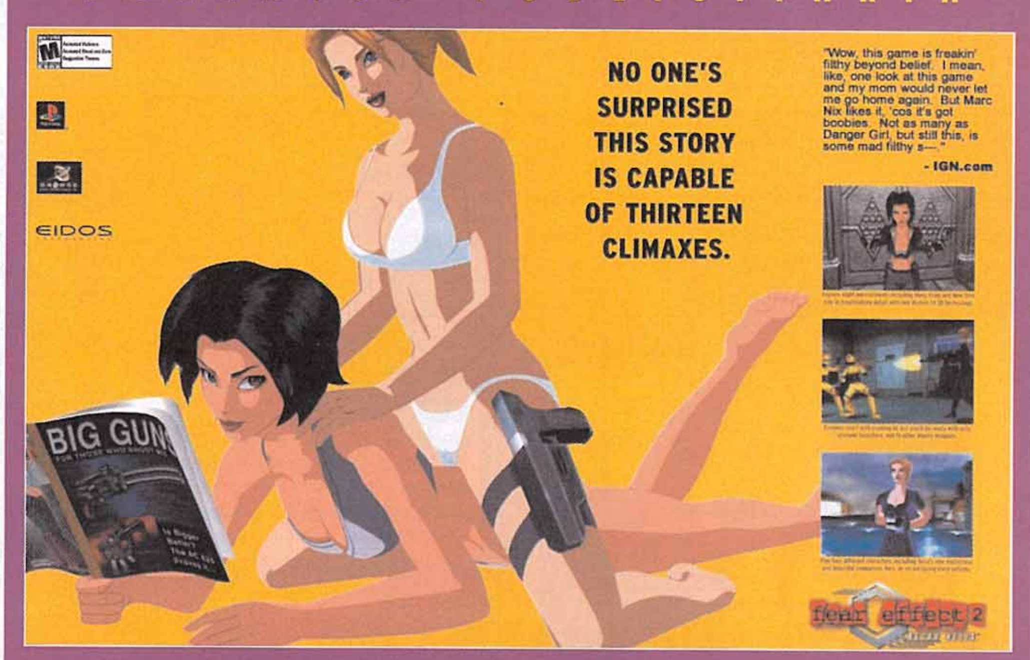
De formidable hay que calificar el "estado de forma" de dos pesos pesados del sector, John Carmack y Peter Molyneux. El primero va a ser incluido en el Hall Of Fame de la Academia de Ciencias y Artes Interactivas en reconocimiento a su revolucionaria aportación al mundo de los videojuegos, con juegos como «Wolfenstein 3D», «Doom» o «Quake». Molyneaux, por su parte, vuelve a la actualidad gracias a «Black & White» su último trabajo con el que continúa su ya larga tradición de juegos geniales e increíblemente originales. Ambos demuestran que cuando se es realmente grande el tiempo no tiene la menor importancia.

Qué divertido es columpiarse

Navegando por Internet para hacer un sondeo de las opiniones que ha suscitado «Blade» en todo el mundo hemos topado con esta "columpiada" en uno de los sitios web más prestigiosos dedicados a los videojuegos, en habla inglesa. En la página dedicada a la preview de «Blade» (que en Estados Unidos se llamará «Blade Of Darkness») se puede leer lo siguiente, una vez traducido, claro está:

"Gremlin iba a desarrollar el juego, pero abandonó el proyecto después de que la compañía fuera vendida a Infogrames. Rebel Act cogió las riendas y parece que han conseguido completar un producto realmente muy especial." En fin, que parece que por esos mundos de Dios no sólo les cuesta acordarse de donde queda España sino que también deben tener problemas para entender correctamente las noticias que les llegan desde aquí. Cosas veredes...

POLÉMICA PUBLICITARIA



A estas alturas de la película nadie se sorprende porque en la publicidad de un juego se incluyan imágenes con cierta carga, digamos, "sexual", ya que tradicionalmente es uno de los mejores reclamos para los juegos con protagonista femenina. El caso es que como en la publicidad se trata precisamente de sorprender los responsables de la campaña de «Fear Effect 2» en Estados Unidos, un próximo lanzamiento para PlayStation, han decidido subir ligeramente de tono con el "desenfadado" anuncio que os incluimos. Y vaya si lo han conseguido, tanto han llamado la atención que la campaña ha sido prohibida y retirada de todos los medios. Por el momento no sabemos si esta misma campaña llegará a nuestro país, pero si es así podéis estar seguros de que levantará ampollas, ¿no estáis de acuerdo?

Humor

por Ventura y Nieto



Hace 10 años...



La portada del número 36 de nuestra segunda época giraba alrededor de «Turrican II», un apasionante arcade del que ofrecíamos la solución completa para poder terminarlo sin ningún problema. Además, también incluimos un completo reportaje de un apasionante juego de plataformas que luego se convertiría en un clásico y tendría varias continuaciones, el inolvidable «Prince Of Persia», que revolucionó el panorama de los arcades de plataformas con sus excelentes movimientos y su perfectamente calibrada dificultad. Un juego que no dejó frío a nadie.

Y hablando de clásicos, seguro que muchos de vosotros pasasteis muchas horas de diversión jugando a «Navy Seals», otro estupendo arcade del que también incluimos toda la información necesaria para completarlo.

Por último, la sorpresa del mes era un suplemento especial en el que recogíamos todos los datos del ya entonces cambiante panorama de las consolas. ¿Os suenan de algo nombres como Mega Drive, Lynx o Master System? Ay, cómo pasa el tiempo.

Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

JDR, Estrategia / Microforte / 14 Degrees East / Virgin

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 300 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 150 MB • *VIDEO:* SVGA con 4 MB • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

Un sistema novedoso de juego presentan los programadores de este título del que en nuestro CD encontraréis una demo, que soporta el modo multijugador a través de red local con protocolo TCP/IP. El juego combina el sistema de turnos con el tiempo real, logrando un curso de la acción que sin resultar frenético, es fluido y emocionante.

En la demo podréis jugar dos misiones completas en las que el objetivo principal será limpiar el área de enemigos. Además tendréis acceso a un tutorial en el que os enseñarán la mecánica de juego y la cantidad de estrategias de combate necesarias para no perecer en el intento. También podréis competir contra otra persona en el juego, utilizando el modo multiplayer de la demo. La demo se encuentra completamente en inglés.

Diablo II

JDR / Blizzard / Havas Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 131 MB • *Vídeo:* Aceleradora compatible Direct3D o Glide • Sonido: Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

Se ha hecho esperar, pero por fin tenemos una demo de «Diablo II» completamente doblada y traducida al castellano, que Micromanía os ofrece en exclusiva en el CD de este mes.

En esta segunda parte el viaje al centro del Infierno va a ser más duro que nunca, ya que infinidad de monstruos y hechiceros con poderes oscuros harán aún más difícil el camino de regreso. La demo que os ofrecemos permite entrar en la ciénaga de sangre y recorrer todo el escenario en busca de una guarida, que será el objetivo a completar en dicha zona de juego. Se hace vital limpiar el terreno de monstruos, así como cargarse de poderosas armas y pócimas que harán subir el nivel del personaje.





Giants: Citizen Kabuto

Acción / Estrategia / Planet Moon / Virgin

DEMO



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 350 MHz (Pentium II 450 MHz) • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 131 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB compatible Direct3D (16MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas
W/S: Adelante/Atrás
A/D: Izq./dcha.
Tab.: Cambiar arma
E: Zoom

Una isla y demasiados habitantes para ella. No hay sitio para todos... ¿quién conseguirá el dominio? Fabuloso arcade del que este mes podréis encontrar una demo en nuestro CD. La demo permite jugar algunas misiones de la primera parte de las tres en las que se divide el juego. En esta parte controlaréis a los Meccs, una raza alienígena que recorre la isla en busca de ayuda para reconstruir su nave maltrecha tras un inesperado percance. Cada misión consta de unos objetivos que tendréis que cumplir para pasar a la siguiente misión. Son cortas, pero muy intensas, ya que cada rincón esconde un peligro. El mapa sirve de gran utilidad para saber en cada momento dónde os encontráis y dónde se encuentra el objetivo en cuestión. La correcta utilización de las armas supone un gran paso en la consecución de los objetivos marcados.

PREVIEW

The Fallen

Acción, Aventura / Infinite Loop / FX Interactive

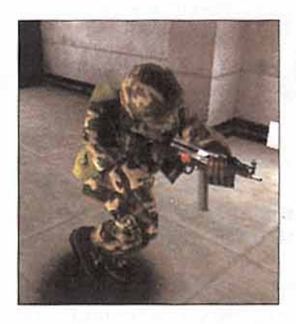


El próximo lanzamiento de FX Interactive, se centra en la ardua lucha librada por numerosas especies para conseguir el dominio dentro del universo Star Trek. Con un motor de desarrollo similar al utilizado en grandes títulos como «Unreal Tournament», este juego incorporará novedosos sistemas de animación 3D que conseguirá sacar un gran partido a las tarjetas aceleradoras.

Una nueva aventura ambientada en el universo Star Trek, completamente traducida y doblada al castellano, es lo que podremos disfrutar próximamente de la mano de los creadores de «The Longest Journey».

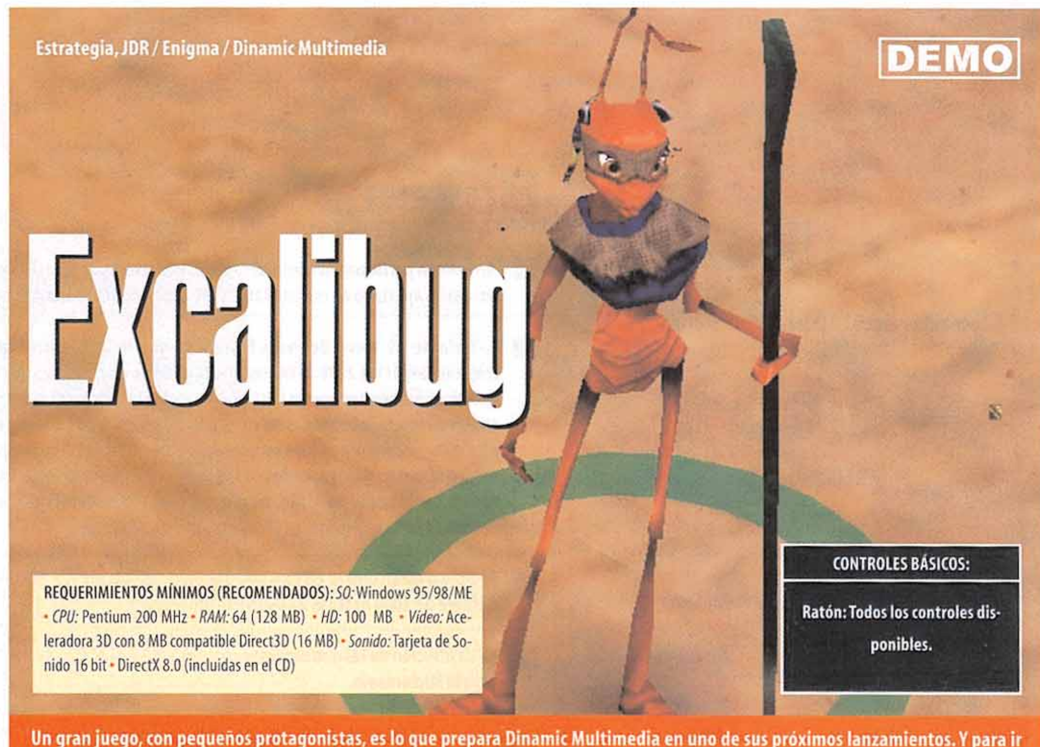


ESPECIALES



Este mes en la Zona On-Line de la revista, podréis encontrar un extenso artículo dedicado a los mod más interesantes que existen para los arcades 3D con más tirón de los últimos tiempos, «Half-Life», «Unreal Tournament» y «Quake III Arena». Para que no perdáis ni un segundo en poner en práctica la emoción de estos mods, hemos incluido en el CD uno para «Unreal Tournament» (Infiltration) y otro para «Quake III Arena» (Weapons Factory Arena). Recordamos que en el CD del número 71 de Micromanía, incluimos «CounterStrike» para «Half-Life».





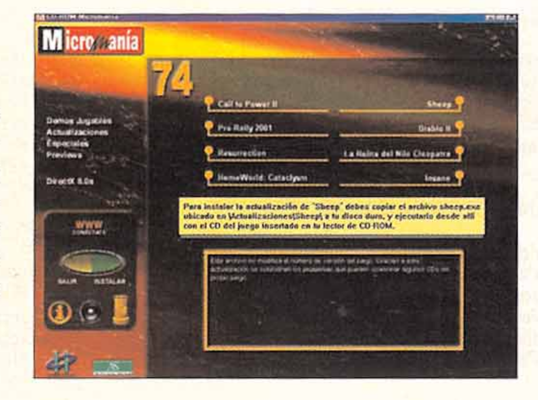
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 64 (128 MB) • *HD:* 100 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D con 8 MB compatible Direct3D (16 MB) • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 8.0 (incluidas en el CD)

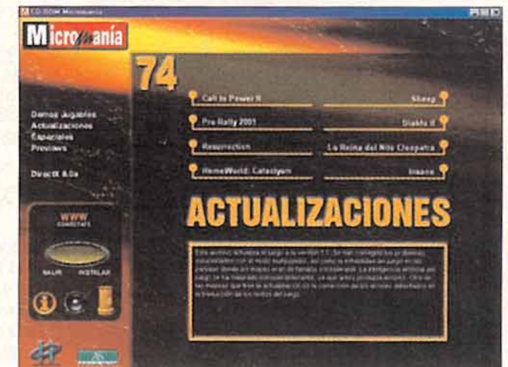
CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

Un gran juego, con pequeños protagonistas, es lo que prepara Dinamic Multimedia en uno de sus próximos lanzamientos. Y para ir abriendo boca qué mejor que esta demo que este mes encontraréis en el CD de la revista. Tres pequeños insectos necesitan encontrar por separado cada uno de los tres trozos de los que se compone un mapa que hará encontrar un ansiado castillo en el que el destino nos está esperando. Para ello, en la demo del CD, podrás jugar el principio de una campaña en la que de la mano de uno de los tres héroes y con astucia deberás conseguir uno de los trozos del mapa que lleva consigo un alto cargo del ejército enemigo. La batalla cuerpo a cuerpo no es recomendable, aunque muy efectiva en determinados casos. Un juego con una perfecta combinación de géneros, en dónde las pócimas de vida de los tradicionales JDR, se entremezclan con la estrategia de ataque.

MULTIMEDIA





Call to Power II

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Se han corregido los problemas solucionados con el modo multijugador, así como la estabilidad del juego en las partidas donde los mapas eran de tamaño considerable. La inteligencia artificial del juego se ha mejorado considerablemente, ya que antes producía errores. Otra de las mejoras que trae la actualización es la corrección de los errores detectados en la traducción de los textos del juego.

Pro-Rally 2001

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Con él se han corregido los problemas detectados en la manejabilidad de los vehículos del juego, que se presentaba complicada debido a la poca física desarrollada el movimiento de los coches. A partir de ahora será mucho más sencilla la conducción y manejo de los bólidos durante las carreras.

Resurrection

Este archivo no modifica el número de versión del juego. Supone un añadido al juego ya que a partir de ahora se incorpora una nueva opción que permitirá seleccionar el nivel de dificultad con el que queremos jugar en cada fase, incluso se podrá repetir una fase anterior eligiendo un nuevo nivel de dificultad.

HomeWorld: Cataclysm

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.01. Con él se han corregido numerosos problemas de jugabilidad, tanto en modo de un solo jugador, como en modo multijugador. Los cambios son innumerables, tanto que no pueden citarse uno por uno en este corto espacio, pero viene explicados con detalles en el archivo de texto ubicado en la carpeta \Actualizaciones\HWcataclysm\.

Sheep

Este archivo no modifica el número de versión del juego. Gracias a esta actualización se solucionan los problemas que pueden ocasionar algunos CDs del propio juego. Para la instalación de esta actalización deberéis copiar el archivo situado en \Actualizaciones\Sheep\ a la carpeta dónde hayas instalado el juego.

La Reina del Nilo Cleopatra

Este archivo actualiza el juego a la versión 2.1. Con él se han solucionado diversos fallos de jugabilidad que provocaban la invisibilidad de ciertos objetos en determinadas situaciones de juego. Además se han solucionado algunos problemas detectados durante el desarrollo de las campañas del juego.

Diablo II

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.05b. Se han solucionado los problemas detectados con el juego en Battle.net, así como los detectados con las tarjetas de vídeo de 64 MB, y los modos Glide y 3dfx. También se ha optimizado el uso de la memoria de forma que ahora ya no se ralentiza el juego cuando se lleva jugando un buen rato. Se ha corregido el error que provocaba que dos personajes con idéntico nombre y distinta profesión se borrasen.

Insane

Este archivo no modifica el número de versión del juego. Con esta actualización, además de corregir pequeños fallos de juego y de compatibilidad bajo Windows 2000, se han añadido nuevas opciones para poder escoger niveles de Gamma del juego. También se han mejorado diferentes aspectos del juego en modo multijugador a través de CMN, que harán que a partir de ahora funcione mejor este modo de juego.

CHAQUETA GRAND PRIX 3

Leonardo Pérez Martínez — Asturias

JUEGO GRAND PRIX 3 DE PC

Marcos Gragera de los Ríos	Badajoz
Carlos Limón Miralles	Barcelona
Albert Campo Díaz	Barcelona
Oreste Andino Saiz	Burgos
Manuel Osuna Lopera	Girona
Yolanda Romero González	Granada
Antonio Martín Fernández	Guadalajara
Alberto Martín Sierra	Madrid
Luis Miguel Maldonado Calero	Valencia
Alberto Apellaniz Bello	Zamora

JUEGO GRAND PRIX 3 DE PC FIRMADO POR GEOFF CRAMMOND

David Matas Pamies	Barcelona
Mario Higueras Fonteboa	Madrid
Ventura Redondo Gómez	Madrid
Francisco Javier Peña Sanz	Madrid
Carlos Capa Ballesta	Madrid
Angel Rodríguez Candelario	Navarra
Javier López López	Orense
Santiago Domínguez López	Valencia
Ekaitz Goiri Beobide	Vizcaya
Fernando Fuertes García	Vizcaya

Gran Concurso Micromanía

Bases

Viene de la página 6-7

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen los cupones de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre:" GRAN CONCURSO Micromanía"

2.- Durante los meses de enero, febrero y marzo de 2001 Micromanía te invita a participar en este fantástico concurso eligiendo los mejores juegos del 2000. El concurso está dividido en tres fases que te permiten acceder a los regalos de tres categorías diferentes. Cada mes te propondremos una lista de juegos en la que deberás marcar tu favorito en cada apartado junto con un cupón numerado. Si envías de forma independiente cualquier cupón, podrás acceder a los premios de la 3° categoría. Si envías dos cupones juntos podrás participar para conseguir los regalos de la 3° y 2° categorías y si esperas y envías juntos los cupones 1, 2 y 3 podrás participar para entrar en el sorteo de los premios de las tres categorías y además optar a un premio especial: un fantástico ordenador de última generación. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. La adjudicación de los premios se realizarán aleatoriamente dentro de cada categoría.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón o cupones originales (no valen fotocopias) desde el 27 de Diciembre de 2000 hasta el 27 de Marzo de 2001.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 30 de Marzo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Mayo de 2001 de la revista Micromanía.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por HOBBY PRESS.

CONTACTA CON MICROMANÍA

Si quieres saber dónde tienes que mandar tu correo electrónico en cada una de las secciones de la revista, no tienes más que seguir leyendo.

EL CLUB DE LA AVENTURA

En este foro, atendemos a todas vuestras inquietudes sobre los más sobresalientes títulos de la aventura gráfica destacando los hechos épicos de los personajes del género. El Gran Tarkilmar lleva el estandarte de esta popular sección.
clubaventura.micromania@hobbypress.es

MANIACOS DEL CALABOZO

Las vicisitudes de los más complejos personajes de rol jamás creados y su empeño por sobrevivir en los mundos de tinieblas dentro de oscuras mazmorras y frente a seres del averno están en estas apasionantes páginas liderados por Fehergón, que acaba de cumplir diez años al frente de la sección.
maniacos.micromania@hobbypress.es

ESCUELA DE PILOTOS

La tecnología militar más avanzada al servicio del poder aéreo podrás encontrarla en esta sección donde mes a mes practicamos las maniobras más diestras para alcanzar la supremacía en los cielos. Para los amantes de los verdaderos simuladores de vuelo en los que un solo fallo te obligará a usar el paracaídas...
pilotos.micromania@hobbypress.es

ESCUELA DE ESTRATEGAS

Lo que muchos definen como el "arte de la guerra" es el tema principal de este apartado donde podéis aprender los secretos del éxito o de la derrota. Los juegos de estrategia en tiempo real y los juegos de turnos, no tendrán secretos para vosotros, si seguís está sección todos los meses. Y todo comandado por el Miliciano Partizano.
estrategas.micromania@hobbypress.es

CÓDIGO SECRETO

Ofrecemos los trucos de los programas más populares para obtener ventajas adicionales durante el juego. Una sección donde además premiamos vuestras aportaciones con una camiseta exclusiva del Micromanía Tips & Tricks Team. ¿Quién puede resistirse a participar? No olvides enviar trucos que no hayan sido publicados.
codigosecreto.micromania@hobbypress.es

CARTAS AL DIRECTOR

El espacio donde recogemos vuestras dudas, quejas y sugerencias acerca de todo lo relacionado con el software de entretenimiento y los ordenadores y sus periféricos en general. Si es que tienes algún problema, alguna duda o alguna sugerencia, no dudes en enviarnos un mail o una carta.
cartas.micromania@hobbypress.es

S.O.S. WARE

Con el fin de que evitéis esos atascos que tantos quebraderos de cabeza os dan en los juegos, esa situación de la que ya no sabéis cómo salir, seguimos ofreciendo mes a mes esta sección en la que atendemos las consultas que os surjan de cualquier título y os solucionamos los problemas y los atascos.
sosware.micromania@hobbypress.es

EL SECTOR CRÍTICO

Expresa tu criterio sobre los temas de más actualidad o remítenos las críticas más punzantes para que tu voz resuene. No dejes que esa injusticia quede silenciada en el olvido.
sectorcritico.micromanía@hobbypress.es

ZONA ARCADE

Un espacio en el que la adrenalina se eleva a irresistibles cotas de diversión. La acción, los gráficos 3D más espectaculares mandan en esta sección que comanda nuestra bella Penelope y que está dedicada a uno de los géneros más antiguos y vivos de la historia de los videojuegos.
zonaarcade.micromania@hobbypress.es

ZONA ON LINE

Una puerta a los internautas y nativos del cyberespacio donde podemos llegar a cualquier lugar que conduzcan las redes donde enfrentarte a otros rivales humanos. Todos los programas con multijugador en internet, tienen aquí su espacio para todas vuestras dudas y consultas, y también para que mandéis vuestras opiniones y noticias (clanes, curiosidades, webs) sobre el mundo online.
zonaonline.micromanía@hobbypress.es

SUSCRIPCIONES

OPCIÓN 1 ◂ ELIGE TU OPCIÓN ▸ OPCIÓN 2

REGALO DE 3 GUÍAS

12 NÚMEROS + 3 GUÍAS
POR SÓLO 7.800 PTAS.



GUÍAS DISPONIBLES:

- GUÍAS NINTENDO: números 1,2 y 4.
- GUÍAS PLAYSTATION: números 2,3,4+PLATINUM,5,6,7 y 8.
- GUÍAS MICROMANÍA: números 1,2,3 y 4.

25% DE DESCUENTO

12 NÚMEROS
POR SÓLO 5.850 PTAS.

SI LO PREFIERES PUEDES SUSCRIBIRTE POR UN AÑO A MICROMANÍA Y RECIBIR EN CASA LOS PRÓXIMOS 12 NÚMEROS Y SUS CD-ROMS, POR SÓLO 5.850 PTAS. (EN LUGAR DE LAS 7.800 HABITUALES).

¡PAGA 9 Y RECIBE 12!

ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



70. (650 Ptas) Blade: The Edge of Darkness. • Internet y las nuevas consolas (Zona Online) • Return to Castle Wolfstein (Avance) • Command & Conquer Red Alert 2 (Megajuego) • Icewind Dale y Metal Gear Solid (Patas Arriba) + CD-ROM «Demos»



71. (795 Ptas) Giants: Citizen Kabuto. • PlayStation 2 (Reportaje) • Deux Ex (Patas Arriba) • Juegos de coches (Reportaje especial) • Desperados, Tomb Raider Chronicles, The Longest Journey... (Avance especial) + 2 CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial Soluciones



72. (650 Ptas) Commandos 2. • Egipto 2, Drácula 2, H. Metal Fakk 2 (Patas Arriba) • Alone In The Dark (Avance especial) • Nuevos mundos de fantasía en Internet (Zona Online) + CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial Lo mejor del año.



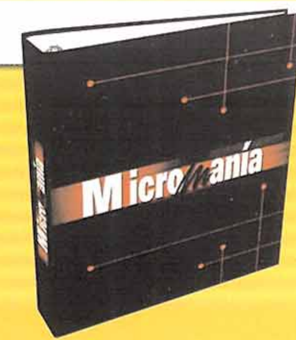
73. (650 Ptas) Z Steel Soldiers. • Zeus y The Longest Journey (Patas Arriba) • XBox, Black & White (Reportaje) • Ultima Online Third Dawn (Zona Online) + CD-ROM «Demos» + Suplemento Especial Soluciones completas.

TAPAS



POR SÓLO 950 PTAS.
¡PIDE UNAS TAPAS!

◂NUEVO SISTEMA MÁS PRÁCTICO.



Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)**, o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

Ofertas válidas hasta agotar existencias o publicación de ofertas sustitutivas. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar estas ofertas sin previo aviso.

BLADE

The Edge of Darkness

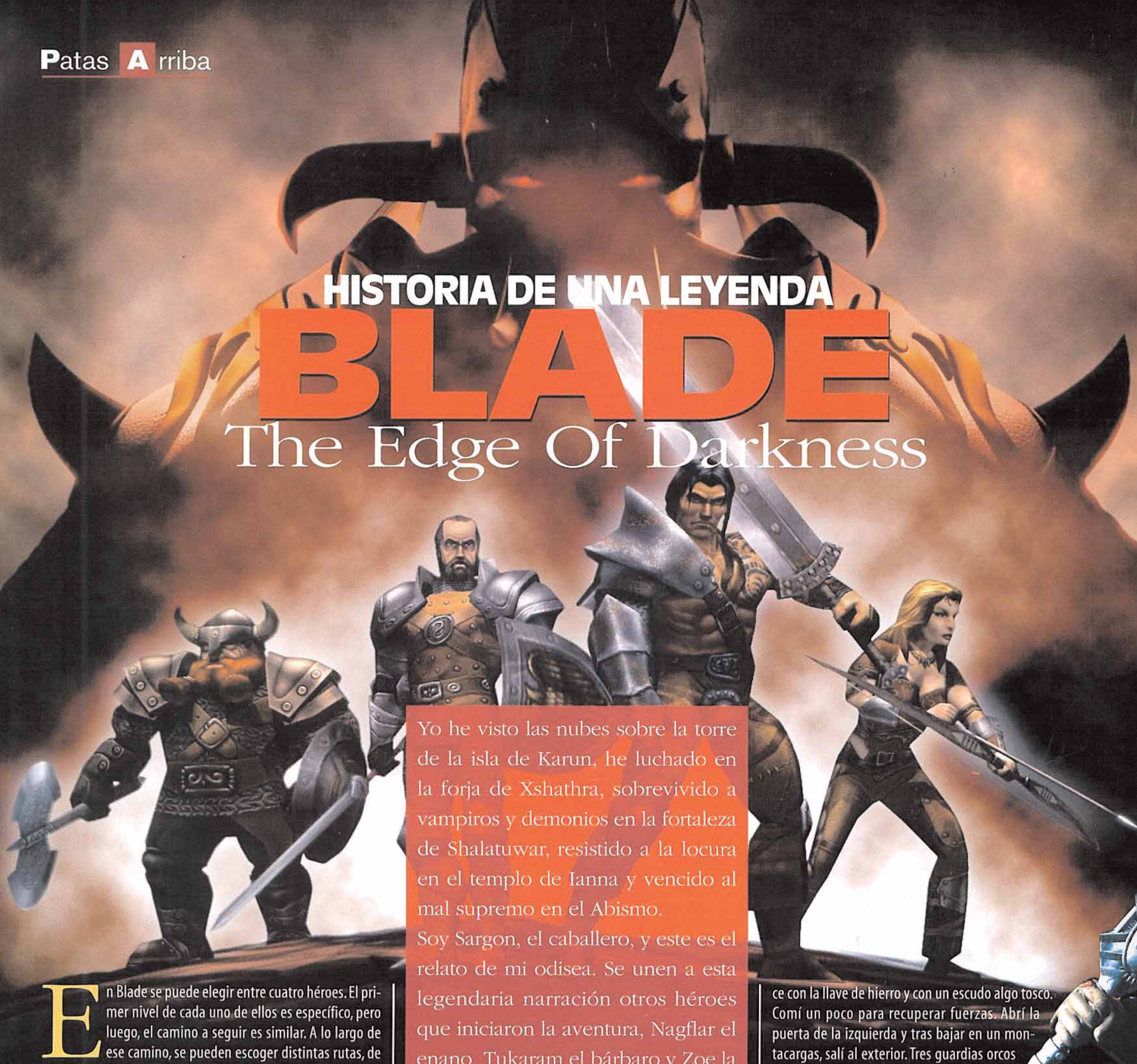
YA DISPONIBLE



Distribuye: Friendware. Francisco Remiro 2, edificio A. 28028 Madrid.
Tel: 91 724 28 80 . Fax: 91 725 90 81

rebel act
www.rebelact.com


LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA
Micromanía
Sólo para adictos
www.hobbypress.es/MICROM
Número 74
SUPLEMENTO ESPECIAL
SOLUCIÓN
COMPLETA
Y ADEMÁS
POSTER
DESPLEGABLE
DE REGALO
BLADE
THE EDGE OF DARKNESS



HISTORIA DE UNA LEYENDA
BLADE
The Edge Of Darkness

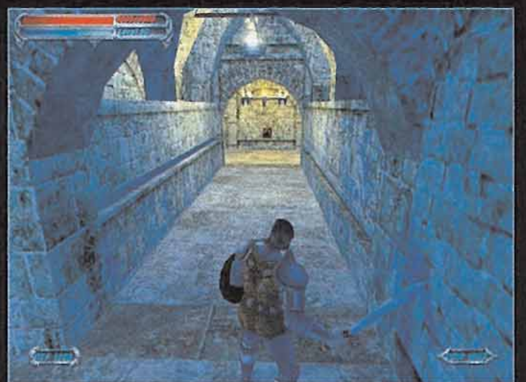
Yo he visto las nubes sobre la torre de la isla de Karun, he luchado en la forja de Xshathra, sobrevivido a vampiros y demonios en la fortaleza de Shalatuwar, resistido a la locura en el templo de Ianna y vencido al mal supremo en el Abismo.
Soy Sargon, el caballero, y este es el relato de mi odisea. Se unen a esta legendaria narración otros héroes que iniciaron la aventura, Nagflar el enano, Tukaram el bárbaro y Zoe la aventurera.

En Blade se puede elegir entre cuatro héroes. El primer nivel de cada uno de ellos es específico, pero luego, el camino a seguir es similar. A lo largo de ese camino, se pueden escoger distintas rutas, de tal forma que podemos superar los niveles en un orden más o menos personalizado. No obstante, para finalizar el juego con éxito, tendremos que conseguir las cinco runas, que están en los niveles: El Krak de Tell Halaf, las minas de monte Kelbegen, el Nekromanteion de Ephyra, la Fortaleza de las Nubes y el Templo de Al-farum. Se puede avanzar a lo largo del juego sin las runas, pero no se puede acabar con éxito sin conseguirlas todas. En esta solución, se incluye el primer nivel con todos los personajes, y el resto con el personaje de Sargon, el caballero.

1. El Krak de Tabriz

Me desperté con el cuerpo entumecido por la humedad del suelo y las paredes de la celda. No era el momento de divagar sobre la injusticia de mi situación y cómo había llegado a ella. Escapar y conseguir mis armas era lo primordial. Derribé el muro que estaba visiblemente enmohecido y salté por el hueco. Caí en las cloacas de la prisión. Trepé por un par de paredes hasta llegar a la sala donde el jefe de guardia yacía borracho contra la pared. Cogí el taburete y lo rompí en su cabeza para asegurarme. Con la llave en mi poder pude ver el lastimero estado de un par de presos. Abrí la enorme portezuela y tras avanzar por el corredor giré a la derecha para caer en otra charca de agua. Seguí caminando hasta que tuve que emplear la fuerza de mis puños para acabar con dos ignominiosos bichitos, un compendio de masa amorfa y dientes. Mientras recogía la llave y la espada me atacó un tercer bichito que recibió la misma medicina. Seguí hasta el final del corredor y trepé por la pared de la izquierda. Al final del largo pasillo había una puerta que abrí con la llave. Un guardia orco me permitió probar el temple de la espada. Decidí seguir avanzando y, tras liquidar a tres nuevos bichitos, salí al exterior de la prisión. Un guardia custodiaba la entrada al comedor, pero ni él ni su compañero pudieron hacer nada contra mi destreza. Me hice con la llave de hierro y con un escudo algo tosco. Comí un poco para recuperar fuerzas. Abrí la puerta de la izquierda y tras bajar en un montacargas, salí al exterior. Tres guardias orcos esperaban en el patio de la prisión, y decidí no bloquear el ataque sino moverme con rapidez y agilidad para sobrevivir. Terminé bañado en sangre, pero recuperé la confianza en mi capacidad para sortear un ataque múltiple. Seguí por el único camino posible hasta llegar a un elevador con el que ascendí a la torre superior, en cuya sala había una palanca que moví para que se abriera la reja del patio de la prisión. Llegué a otro patio que tenía una salida aparentemente bloqueada por una pila de cajas. Eran indestructibles, por lo que tuve que coger una antorcha del suelo del pasillo que daba a ese patio y prenderla en alguna de las antorchas de la pared. Fue sencillo prender la caja para abrirme paso. Subí unas cuantas escaleras y tras derrotar a un par de orcos obtuve la llave de la capilla, a la que entré, tras bajar de nuevo las escaleras, para hacerme con una poción de vida. Deseché la enorme espada, puesto que era muy pesada y exigía blandirla a dos manos, un estilo demasiado bárbaro para un caballero como yo. Salí al exterior y me metí por la torre de la izquierda. Tras descender



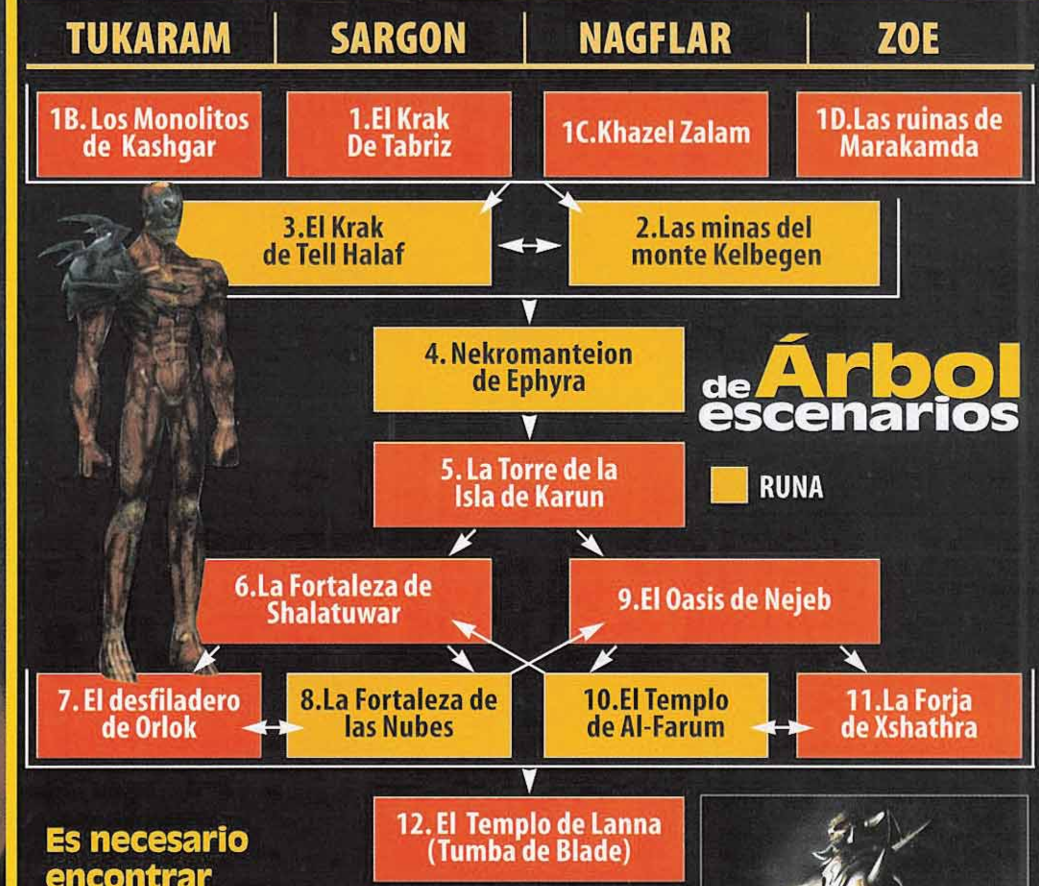




varios niveles y matar a un orco me hice con la llave de la armería, todo un oasis en el que conseguí un escudo más resistente y otra espada. Volví sobre mis pasos para subir hasta la salida al exterior y esta vez entré en la pequeña sala de la derecha, en la que tras desmembrar a un guardia activé la palanca, que provocó la bajada del puente levadizo hasta la mitad. Regresé a la puerta de la armería y esta vez seguí recto y a la derecha para luego girar a la izquierda subiendo por unas escaleras. Se trataba de una torre que de nuevo salía al exterior, y a su derecha había una pequeña capilla con la palanca que activaba la segunda y definitiva secuencia de bajada del puente. Tras las rejas se encontraba una nueva sección del castillo, con la imponente torre de Ragnar a la derecha. Lástima que su entrada estaba custodiada por una mole acorazada hasta los dientes y con un espadón y escudo a juego, todo un caballero del caos. Sería un suicidio enfrentarse a semejante masacrador sin alguna ayuda adicional, así que decidí rehuir el combate y meterme por la sala que había a la izquierda. Tras descender varios pisos y matar un par de guardias, reparé en una puerta que estaba tapada por unas cajas. Como no tenía la llave necesaria para abrirla seguí bajando hasta llegar a un puente con dos botafumeiros ardientes que lo cruzaban a una velocidad de vértigo. No obstante, no fue difícil esquivarlos para acceder a una capilla en la que estaba la poción de fuerza. Regresé al exterior y me bebí la poción, que me dio la fuerza y protección necesarias para derrotar al imponente guardián. Con la llave de la torre en mi poder volví a bajar hasta aquella puerta que recordaba porque estaba tapada por cajas. Tras convertirlas en leña, usé la llave para abrir la puerta, que guardaba una coraza que me vendría muy bien para lo que me esperaba en la torre de Ragnar. Ya en la torre subí las escaleras y volví a emplear la llave para entrar en las entrañas de esa enorme construcción. Todo fue cuestión de subir y subir escaleras y lo sencillo fue matar a algunos de los sicarios de Ragnar. Más complicado fue sortear los pasillos con paredes que lanzaban flechas, mientras que, ya en la segunda sección de la torre, para sortear el pasillo con cuchillas ocultas sólo tuve que caminar hasta la mitad y luego pasar en carrera. A continuación observé otro pasillo con una trampa de pinchos en el techo. Cogí el taburete que estaba a mis espaldas y lo arrojé al pasillo. La trampa se activó y empezó a bajar el pistón. Cuando alcanzó el tope y empezó a subir aproveché el hueco para pasar a toda pastilla. Bien, ya sólo me quedaba el combate contra Ragnar, y aunque poseía una armadura muy resistente, no fue rival para mí. Me hice con su espada de combate y en la sala contigua cogí un pergamino que me llevó hasta mi siguiente destino.

2. Las Minas del Monte Kelbegen

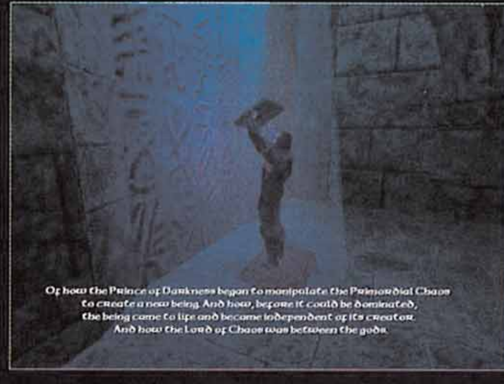
El camino hacia las minas era bastante peligroso por los abismos que se abrían por doquier, pero aunque nunca he tenido un gran impulso, siempre he destacado por la precisión en cada salto. Mientras ascendía por la estrecha garganta vi como



Es necesario encontrar las cinco runas para acabar con éxito el juego, sin ellas se llega **a un final alternativo**







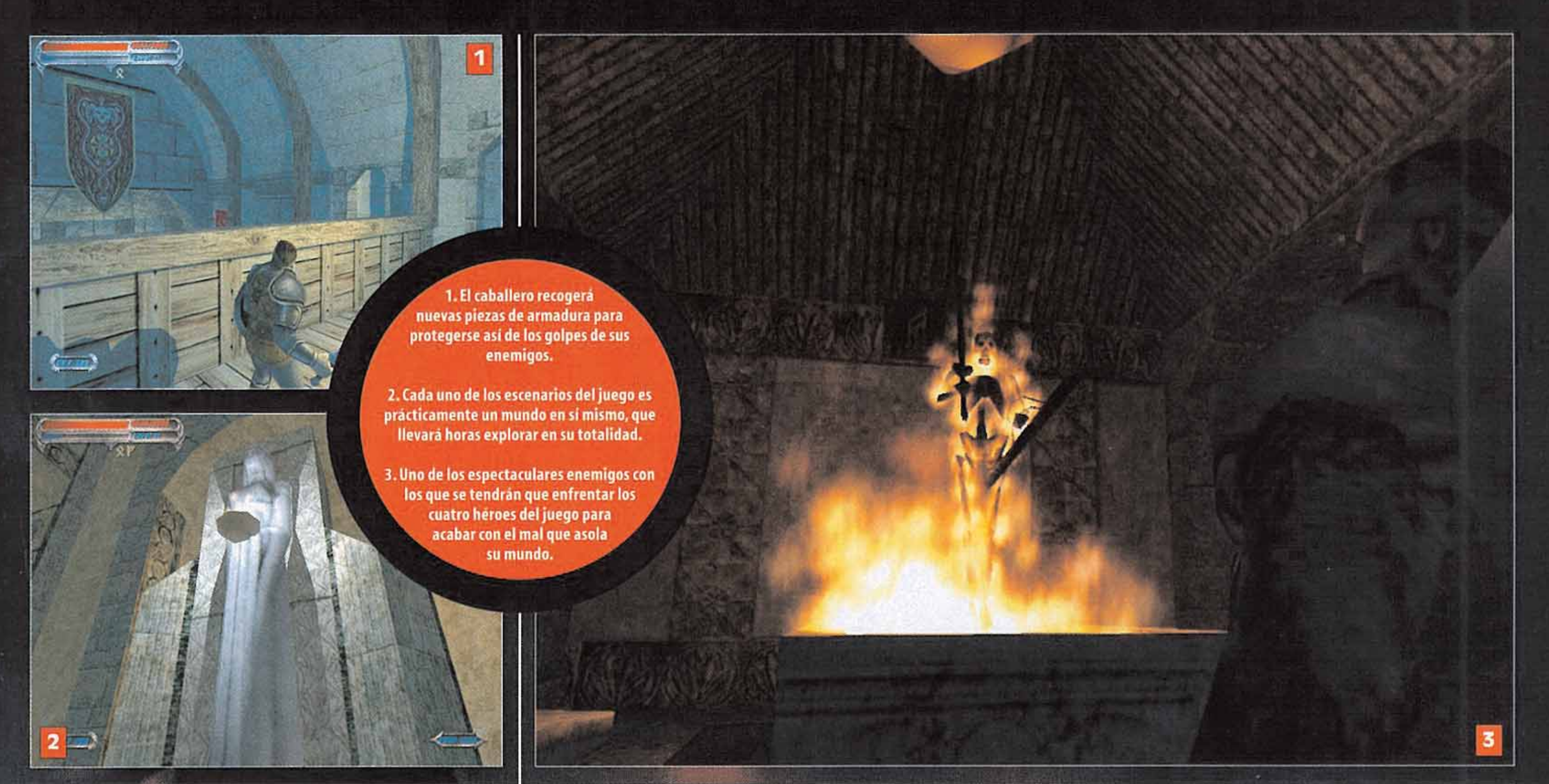


una enorme piedra rodaba hacia mí, por lo que tuve que retroceder y quedarme debajo de la repisa para esquivar semejante mole. Seguí ascendiendo hasta que a mi izquierda apareció una rampa que crucé en segundos. Sí, me encontré con un guardia y como ya os he aburrido bastante contando cómo los mataba, a partir de ahora pasaré por alto mi encuentro con ellos a no ser que vayan en grupo, que se trate de un enemigo nuevo o de un rival formidable. Cuando salía de la rampa escuché un sonido que me era familiar; otra piedra que esta vez sorteé quedándome quieto en la rampa. Crucé una segunda rampa con estrechos carriles que me obligaron a hacer malabarismos para no caer al vacío. Entonces comprobé que al otro lado de un puente de madera me esperaba un orco. Su actitud desafiante y el hecho de que no me atacara me hizo reparar en el pésimo estado de las tablas de madera que conformaban el piso. Cogí una espada corta y se la lancé con tan buena puntería que le seccioné un brazo. Ahora ya podía saltar tranquilamente y no tuve mayores problemas para seguir adelante. De repente empezaron a caer rocas, y una de ellas destrozó la pasarela que acaba de cruzar. Así pues, continué avanzando y subiendo por oscuros pasillos hasta que llegué a una explanada en la que me atacó un grupo formado por dos orcos y un troll. Tras deshacerme de esta molesta reunión, observé que en esta explanada había nada menos que cuatro salidas; el pasadizo por el que había entrado, otro a la derecha al que me referiré como número 1, otro de frente que será el número 2 (y tenía dos corredores, a derecha e izquierda) y otro girando a la izquierda, obviamente el número 3. Bien, empecé por bajar por el 1 y tuve que liquidar a un arquero. Seguí avanzando por kilométricos túneles mineros hasta llegar a un ascensor, con el que descendí hasta llegar a un punto que parecía no tener salida, por lo que tuve que saltar hacia abajo para caer en el suelo. Allí sí encontré una entrada que daba a una cámara repleta de arañas. Una vez eliminadas, cogí la poción de fuerza y seguí caminando por las galerías. Tuve que cruzar un par de puentes destruidos, el primero con un clásico salto y el segundo, ante la enorme distancia existente, me obligó a ir saltando por los salientes que había a la izquierda. Finalmente llegué a una caverna en la que tres orcos probaron lo afilada que estaba mi espada. Recogí la gema roja del suelo y seguí avanzando hasta llegar al ascensor. Subí y regresé a la explanada. Ahora entré por la puerta 2 y seguí por el corredor de la derecha. Tras caminar largo rato, vi como un bichito se comía la gema azul. Salí corriendo detrás de tan desgraciado ser y tras aniquilar a unos cuantos de su especie me enfrasqué en un duro combate contra varios enemigos de diverso tamaño, desde bichitos hasta orcos. Entre el océano de sangre y vísceras que quedó encontré la gema azul y también una llave de hierro. Seguí avanzando por el corredor más amplio hasta que a mi derecha apareció una puerta con su correspondiente cerradura, en la que introduje la llave para abrirla. Continué corriendo por kilométricas galerías hasta que, tras activar una palanca, se abrió una puerta por la que llegué a la explanada. Volví a entrar por la puerta 2, pero esta vez por el corredor de la izquierda. Tras saltar un maldito puente que se resquebrajó bajo mis pies, y correr por varias galerías llegué hasta unos raíles que cruzaban un abismo. Un arquero me disparaba flechas desde el rail situado a mi izquierda. Empleé el bloqueo y mi escudo para detener las flechas e incorporarlas a mi arsenal, por lo que pude empezar a usar el arco. Me cargué al orco y a un troll y crucé para luego girar y cruzar el rail en el que estaba el arquero. Entré en profundas cavernas que finalmente acabaron en un puente de piedra partido por la mitad. Antes de saltarlo eliminé de un flechazo al orco que esperaba al otro lado. Me guardé las armas para poder tener mayor impulso y salté hasta alcanzar el otro lado. Siguiendo de frente el camino terminaba en una pared infranqueable, por lo que volví sobre mis pasos y observé que a la izquierda, según se mira de frente a dicha pared y situado sobre el puente, había un par de cornisas y una ladera que daba a un pasillo situado más abajo. Descendí todo lo que pude hasta la pared de enfrente y en una pequeña garganta encontré una enclenque puerta de madera que no resistió un buen par de golpes. Llegué a una caverna en cuyo interior me esperaban tres arañas con las que decidí probar mi puntería con el arco. Necesité seis flechas, un 50 por ciento de acierto que no estaba nada mal si tenemos en cuenta que el arco no es mi especialidad. Además, luego siempre se pueden recuperar las flechas. Bien, tras recorrer varias galerías con peligrosos lagos de ácido llegué a una enorme sala con una pirámide en el centro construida con pisos de pedruscos y en cuya cima se encontraba la tabla de la primera runa. Las gárgolas empezaron a soltar ácido y la sala empezaba a inundarse, con lo que no pude perder ni un segundo en escalar cada escalafón de la pirámide hasta llegar a la cima y coger la tabla, que hablaba de cómo Ahura Mazda, el padre de todas las cosas, creó el caos, la luz y la oscuridad. Salí de la sala de la gran pirámide cuando se abrió la pared que antes me pareció infranqueable. Situado de nuevo en el punto del puente por el que descendí anteriormente, esta vez bajé hasta el camino de piedra que terminaba en un puente roto que crucé con un pequeño salto. Me adentré en una caverna con unas escaleras que descendí hasta llegar al nivel más bajo, en el que reposaba la gema verde. Unos cuantos bichitos trataron de ponérmelo difícil, pero nada podían hacer ni actuando en gran número, aunque debo reconocer que sus ataques coordinados mostraban más inteligencia de la que se le suponía a su estúpido aspecto. Subí por la pared contraria a la escalera y recorrí varias galerías hasta dar con un troll que a cambio de cortarle la cabeza me dio una llave de hierro que abrió la puerta por la que regresé a la explanada. Ya sólo me quedaba entrar por la puerta 3 al templo de las tres gemas y colocar cada una en su ranura correspondiente. Bajé con el ascensor y un gigantesco troll me retó a un combate que recuerdo por su crudeza. Me tiré por un agujero y salí al exterior. Tras cruzar un par de precipicios y escalar por dos cornisas un fulgor me llamó la atención y descendí por otro agujero que me llevó hasta el mural con la leyenda del rey Frair.

Entre el océano de sangre y vísceras que quedó **encontré la gema azul**

3. El **Krak** de Tell Halaf

Entré en la fortaleza a través de un gran boquete que un proyectil de catapulta había abierto en la muralla. Este impresionante castillo estaba formado por dos anillos de torres y almenas, el exterior, en el que me encontraba, y el interior, al que debía acceder. Antes de empezar a moverme decidí tomar



1. El caballero recogerá nuevas piezas de armadura para protegerse así de los golpes de sus enemigos.

2. Cada uno de los escenarios del juego es prácticamente un mundo en sí mismo, que llevará horas explorar en su totalidad.

3. Uno de los espectaculares enemigos con los que se tendrán que enfrentar los cuatro héroes del juego para acabar con el mal que asola su mundo.

referencias de esta posición, es decir, el boquete en la muralla y a mi izquierda, una reja cerrada desde el otro lado. Recorrí todo el anillo exterior matando orcos, trolls y demás huestes del mal. Entré en la red de alcantarillado, pero el acceso estaba cerrado. También subí a todas las torres, y aunque encontré un puente de entrada al anillo interior, la puerta estaba cerrada. Finalmente fue al llegar a la última torre, justo la situada al lado de la palanca que abría la reja que aparecía cerrada a mi izquierda desde mi entrada por la brecha del muro, cuando observé que encima de esta reja había otro puente que conectaba con las murallas del anillo interior. Ascendí rápidamente por las escaleras de la torre, maté a un orco gigante y comprobé que la puerta de ese puente estaba hecha añicos, por lo que tenía vía libre para acceder al interior de la fortaleza.
Pero antes de descender por las escaleras a un terreno infestado de orcos y con arqueros disparando desde las almenas, decidí avanzar por el saliente que actuaba como remate arquitectónico y que rodeaba las murallas del gran torreón central. Tuve que sacar a relucir mi puntería con el arco para eliminar a los arqueros. Seguí avanzando con cuidado para no caer y tras matar a unos cuantos orcos llegué a un tablado de madera que pude escalar fácilmente para acceder a un pequeño recodo en el que yacía el cadáver de uno de los fieles caballeros del Duque. A su lado encontré la llave que abría el aposento del Duque. Bajé hasta el suelo y entré por el portalón quebrado que era la entrada al torreón central. Orcos, orcos gigantes y trolls cayeron ante mi acero mientras subía las escaleras hasta la habitación del Duque, que abrí con la llave. En su interior accioné la palanca que estaba al lado de la librería de la derecha. Se abrió un pasadizo secreto que llevaba hasta la sala del trono, en la que otro caballero del Duque me entregó otra llave y me pidió que rescatase a su señor, el Duque de Karen, hecho prisionero durante la batalla. Metí la llave en la cerradura que estaba situada en el recodo de la derecha de la puerta y cuando se abrió me dio paso a un ascensor que descendía hasta la red de alcantarillado. Tras avanzar varios metros, a mi izquierda apareció una piedra con una runa cincelada sobre su superficie. La empujé con fuerza y se derribó el muro que ocultaba la cámara secreta de la segunda tablilla. En ella se narraba cómo empezó a surgir el caos. Al cogerla se activó una aterradora trampa de cuchillas giratorias y pozos con surtidores de llamas que atravesé tras caer al primer pozo —era mejor quemarse un poco que ser despedazado por las cuchillas— y luego saltar alternativamente desde un lado o el otro según pasaban las cuchillas. Abrí la reja que antes me había impedido el paso desde el anillo exterior y abandoné la fortaleza.

4. El Nekromanteion de Ephyra

Mi siguiente destino era la tumba de Ephyra. Se trataba de una fortaleza con caballerizas, torres y patios abiertos que exploré a fondo mientras aniquilaba a todo ser viviente. Encontré una torre y desde su segundo piso me disparaba un arquero del que di buena cuenta con un flechazo. Subí todos los pisos de la torre hasta que encontré una sala con un agujero en el suelo que me permitió acceder a la habitación con una mesa sobre la que reposaban un mapa y la llave de hierro que abría el portalón de acceso al sector de las tumbas. Entré por la primera puerta a mi izquierda. Estaba en un auténtico laberinto de tumbas menores, con esqueletos y caballeros oscuros por todos lados. Tras explorar este gigantesco escenario y subir varias escaleras llegué a una sala con el suelo resquebrajado. Con habilidad y equilibrio conseguí cruzar por las vigas y entré una sala en la que me hice con la llave de la tumba. Tras luchar contra decenas de caballeros oscuros regresé al exterior y busqué la entrada a la tumba. Un patio repleto de lápidas era la antesala de la tumba del rey, y como ya os podréis imaginar, se llenó de esqueletos en cuanto puse un pie sobre el campo santo. Una vez despejado el camino entré en la tumba y mientras trataba de levantar la lápida del féretro, lo que yo creía sólido mármol saltó en mil pedazos ante la fuerza del espíritu del rey, que, enojado por el sacrilegio, había vuelto a la vida en la forma de un esqueleto de fuego que tuve que eliminar manteniendo siempre la máxima distancia posible. Cuando finalmente lo devolví al mundo de los muertos, me hice con su magnífico escudo y recogí la estatuilla de la fertilidad de su tumba. Luego disparé una flecha sobre la runa que presidía el sepulcro y se abrió un pasadizo secreto. Descendí por estrechos pasillos hasta que llegué a uno que era recorrido por un enorme botafumeiro llameante. Tuve que saltar y protegerme en uno de los entrantes del muro para luego saltar por segunda vez y esquivar tan fulgurante trampa. Llegué a la sala que contenía la tabla de la tercera runa. El camino de regreso hasta la tumba de Ephyra, situada justo a la entrada del complejo de tumbas, estuvo salpicado de huesos saltando por los aires, pues tuve que enfrentarme a incontables esqueletos, suerte que el gigantesco escudo del rey empezó a demostrar su excelente protección. Nada más entrar en la tumba, cuatro esqueletos salieron de los nichos situados en las salas laterales. Una vez eliminados, se abrió la puerta de acceso al monumento e inserté la estatuilla en el pedestal de la parte trasera de la luminiscente estatua y se abrieron sendas puertas en el piso superior. Amén de eliminar a más esqueletos, activé las dos palancas que abrieron el acceso al sarcófago. Bajé por las escaleras hasta la cámara del sarcófago y abrí la reja de entrada disparando una flecha sobre el interruptor de la pared. Un gigantesco golem me salió al paso. Acabar con él fue más sencillo de lo esperado, pues a pesar de su tamaño, fuerza y resistencia, era lo suficientemente lento como para permitirme que le asestara un golpe y rápidamente saliera de su alcance, preocupándome tan sólo de esquivar las rocas que lanzaba. Con la espada de la reina y el escudo del rey en mi poder, mi siguiente destino era la torre de Karun.

5. La Torre de la Isla de Karun

Durante cientos de años la Torre de la isla de Karun fue un bastión de los caballeros en las inhóspitas y peligrosas tierras Zagras. Pero su emplazamiento se perdió, los caballeros abandonaron la fortaleza y sobre el valle y el lago cayó la leyenda de lugar maldito. Y los hombres olvidaron aquel lugar, por lo



1. En muchas ocasiones podremos presentir el poder de nuestros enemigos antes de verlos, gracias a su sombra.

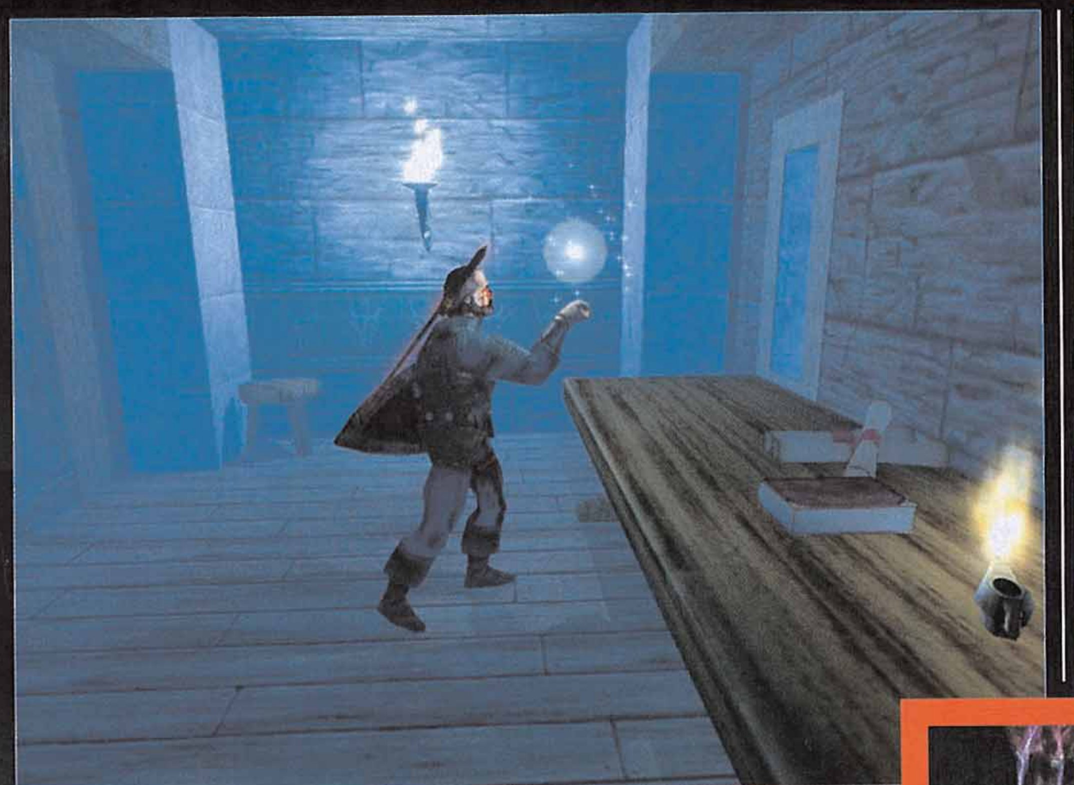
2. En los distintos murales podremos consultar la historia de los reyes y los dioses que llegaron a enfrentarse al poder del mal.

3. Un orco que te señala con su maza está pidiendo a gritos una buena pelea en la que demuestres quién eres y todo lo que eres capaz de hacer.

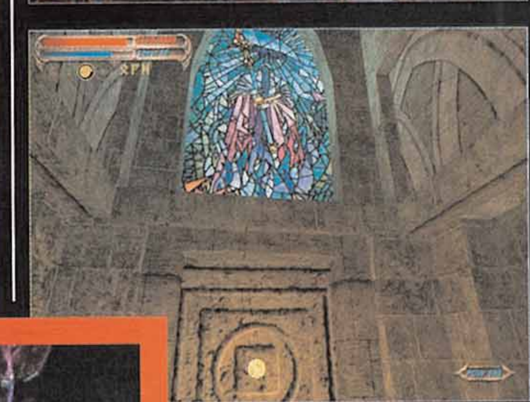
que estaba claro que las cosas se iban a poner muy difíciles. Atravesé los portalones que conectaban los colosales puentes que conducían a la isla, y nada más entrar en la fortaleza, la recepción estaba compuesta por dos muertos vivientes, zombies o como queráis llamarlos. A mi izquierda, las almenas estaban atestadas de arqueros, por lo que decidí ir hacia la derecha. Llegué a un patio en el que pude regocijarme con la contemplación de un esqueleto ahorcado, pero una flecha en mi escudo me hizo reaccionar y devolvérsela al arquero que me había disparado. Subí a la torre y tras aniquilar a sus moradores y pasar a una segunda torre, cogí la llave de hierro. En la torre por la que había subido encontré una puerta que pude abrir con la llave que acababa de coger. Accedí al segundo sector interior de la torre, y al llegar a las escaleras decidí subir hasta las almenas. Recorriendo la muralla llegué al destartalado techo de una sala de banquetes con una descomunal chimenea en el centro. Me tiré sobre la mesa desde una viga para amortiguar la caída y en la chimenea cogí una gigantesca espada a dos manos que no iba con mi estilo, pero que utilice, lanzándola con la máxima fuerza, para cortar en dos al esqueleto que se me vino encima en cuanto abrí la puerta situada a la izquierda de la chimenea. La puerta de la derecha de la chimenea ocultaba una pequeña sala en la que conseguí una nueva armadura que me vino como anillo al dedo para sustituir a mi destrozada cota de mallas. Salí al exterior y comprobé que a la derecha había una pequeña escalera de bajada. Descendí por los escalones hasta que me detuvo un fulgor rojizo a mi derecha. Era una piscina de lava. Accioné la palanca por dos veces y, tras un rato que me pareció una eternidad, la lava desapareció por completo y pude acceder a un pasadizo secreto que llevaba hasta la sala de las seis runas, en la que comprendí el auténtico significado e importancia de estos símbolos místicos. Regresé al exterior y seguí bajando escaleras. Tras recorrer varios pasillos llegué a una sala inundada de agua en la que tras aniquilar a unos cuantos zombies, puede coger la llave de la mazmorra. Se abrió una puerta por la que entré al patio. No tardé ni un segundo en introducir la llave en la cerradura y la pesada puerta dejó paso a una rampa que conducía al segundo piso de la torre. El recorrido en la torre era sencillo; subir y subir aniquilando a todo lo que salía al paso y activando las palancas necesarias para abrir puertas. Pero llegó un momento en el que se acabaron las escaleras de la segunda torre y el puente de salida al exterior daba a la entrada de la torre maestra. Y lo que es peor, no tenía la llave. Volví a bajar hasta un entramado de techos y vigas con una amplia sala en el centro. Al caer sobre ella escuché cómo se abría una puerta y un terrible soplido a mis espaldas. Era la intensa respiración de un minotauro, una bestia con músculos hasta en las orejas y bastante más rápido de lo que cabría esperar por su peso. Fui dando pequeños cortes aquí y allá mientras saltaba hacia atrás para salirme de la distancia de su afilada hacha de carnicero. Cuando ya estaba seguro de mi victoria, ejecuté una de mis combinaciones favoritas, el ataque de vampiro, para cortar de una vez por todas su poderosa respiración y hacerme con la llave de acceso a la torre principal. La última torre de aquella fortaleza de la isla de Karun se perdía entre las nubes, y tuve que subir por cientos de tramos de escaleras. Tuve que prender una antorcha, porque la oscuridad era casi total. Llegué a una sala en la que me esperaba un pequeño demonio, ser de extremidades alargadas y punzantes con la rara y frustrante habilidad de esfumarse cuando está a punto de recibir una estocada. Pero no tardé en descubrir que era cuestión de ejecutar combinaciones a diestro y siniestro para que alguna le acertara y acabara con su miserable vida. Seguí subiendo escaleras hasta que llegué a otra sala con un techo abovedado, sin duda la cúspide de la torre. En una estancia anexa leí el gran mural con la historia del héroe de la Guerra de la Espada, y en él se hablaba del regreso del mal. Si se encontrasen las cuatro gemas y reapareciera la Espada Blade sería una gran ayuda. Al volver a la sala de la bóveda apareció el más aterrador enemigo desde que comenzó la aventura; el Vampiro. Sí, con mayúscula, porque a la habilidad de hacerse invisible se le unía una rapidez endiablada y una agresividad brutal. Me tomé un frasco entero de poción de poder y empecé a combatir con una furia que hasta entonces desconocía en mí mismo. Por increíble que parezca, el Vampiro pareció acobardarse y la bóveda se abrió para dar entrada al dragón alado que antes había visto revolotear por los alrededores de la fortaleza. Se subió a sus lomos mientras me retaba a un futuro encuentro en el que estaría presente su señor. Con la desilusión por no haber encontrado a Lord Kerman, pero con la esperanza de encontrarle en la fortaleza de los orcos, inicié mi viaje a tan peligroso destino.

6. La Fortaleza de Shalatuwar

Los orcos no se caracterizan por su inteligencia, y desde luego su fortaleza no era ningún prodigio arquitectónico, sino más bien una construcción monolítica y repetitiva. Aunque había que reconocer que la estructura era muy práctica, pues los salientes de los muros ofrecían un sitio perfecto para los arqueros, como pude comprobar en mis primeros pasos en el exterior de la fortaleza. También me percaté de que estaba ante las legiones de élite de la raza, pues los arqueros eran los más rápidos y precisos que había visto hasta ahora, mientras que los orcos y grandes orcos eran más habilidosos que nunca, con escudos y corazas de primera. Tras avanzar por un par de patios llegué a una ladera que ascendía en una cuesta muy prolongada, lo que aceleró la velocidad de una enorme roca que pude esquivar de milagro. Seguí subiendo y aniquilando orcos hasta que a mi derecha vi una puerta y una pequeña ventana. Destrocé la puerta y entré en un pequeño santuario con murales que contaban la leyenda de Amlach, el arquero de oro. Había una brillante armadura, pero era más idónea para un joven roble de dos metros y cuerpo hercúleo, porque cabían dos de mi talla. Continué subiendo por laderas y escaleras hasta llegar a la entrada de la fortaleza, compuesta de varios arcos a cuya izquierda había una reja cerrada. La llave me la entregó, una vez despedazado, un orco gigante que encontré en el segundo piso. La angosta torre me llevó a un patio en el que me atacaron toda clase de orcos y hasta un minotauro, del que conseguí la llave de las mazmorras. Pero la puerta de la torre se había cerrado, así que tuve que salir a las paredes exterio-







res. Primero fui subiendo hasta llegar a una pequeña caseta en la que encontré una poción de fuerza, y luego regresé al punto de partida y descendí por un peligroso tejado inclinado hasta alcanzar el piso inferior. Bajando unas escaleras que estaban a la derecha de los arcos de entrada estaba la entrada a las mazmorras. Los pasillos se hacían cada vez más estrechos y no paraba de bajar. Por desgracia, el acceso a las celdas, en las que esperaba encontrar a Lord Kerman, estaba cerrado. Tuve que descender hasta la sala de tortura para conseguir la llave de las celdas tras ardua batalla contra un orco gigante y contra un troll al que parecían no importarle los tajos que le daba, y sólo con alguna de mis mejores combinaciones pude tumbarle. Rápidamente me dirigí a las celdas, y en la última yacía Lord Kerman. Recuperó las fuerzas al verme y sentir cerca su libertad, pero estaba muy debilitado física y mentalmente y no miró al salir de la celda, lo que le costó la vida, pues un orco gigante le cortó la cabeza con su hacha de carnicero. Ni que decir tiene que me ensañé especialmente con aquel orco gigante, hasta el punto de que me costó encontrar la llave entre sus restos. Abrí la puerta de salida de las celdas y bajé una serie de escalones hasta las grutas, en las que no tardé en encontrar el ascensor que me llevó hasta el exterior de la fortaleza.

7. El Desfiladero de Orlok

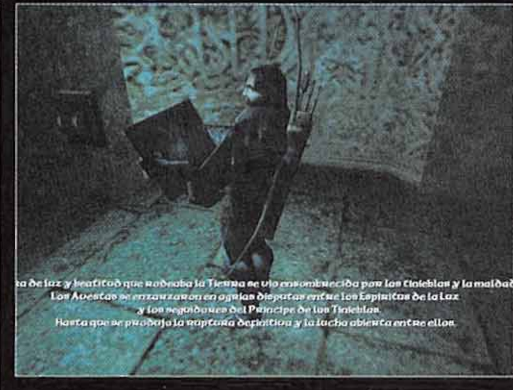
Envuelto en el intenso frío, estaba ante un demencial entramado de estrechos desfiladeros con una visibilidad reducida al extremo de mi espada. Ni tan siquiera podía anticipar los ataques de orcos, orcos gigantes y trolls, se me echaban encima desde la neblina y apenas tenía tiempo de bloquear los primeros golpes. Tras recorrer varias leguas y procurando no ir en círculos, llegué ante una enorme puerta, una entrada a la fortaleza que desde luego estaba cerrada a cal y canto. Regresé sobre mis pasos y tras atravesar los arcos de madera giré siempre a la derecha, creo que fue en dos ocasiones, la primera hacia un sendero descendente y la segunda, también hacia la derecha, en un sendero ascendente hasta llegar a un claro donde me atacaron un troll y un orco gigante. Subí tres peldaños, salté un suelo inestable que se derrumbó nada más poner un pie encima y finalmente llegué a un recodo cuya única salida era dejarse caer para entrar en un túnel excavado por seres con inteligencia. Seguí recto y luego giré a la izquierda para atravesar un segundo túnel y finalmente llegar a un claro en el que tras matar a tres zombies llegué a lo que parecía la entrada a una cabaña y en realidad era el acceso a la fortaleza. Un desquiciante laberinto que sorteé siguiendo mi instinto de ir siempre hacia la derecha. Esta vez llegué hasta una palanca que activé, lo que hizo brotar como a mis espaldas un sonido de martillo pilón. Mirando hacia la palanca, giré 180 grados y cogí el primer recodo hacia la izquierda, pues era por donde sonaba ese molesto ruido mecánico. Pronto descubrí que el intermitente ruido era provocado por un enorme palo que salía del suelo, complicando el paso hacia lo que parecía ser la salida del laberinto. Regresé a la palanca para desactivarlo y así pude salir con facilidad del laberinto. Me encontraba ante un diseño simétrico de dos patios unidos por pasillos laterales distribuidos en dos plantas y, claro está, repletos de orcos y trolls. El primer patio tenía un monolito y a sus pies un pedestal en el que debía insertar el orbe. Subí por las escaleras y recorrí el pasillo hasta el fondo, donde encontré una sala con una mesa en la que reposaba el orbe. En lugar de regresar por el mismo pasillo, bajé por las escaleras de este lado para entrar en el segundo patio, exacto al primero salvo porque no había pedestal y porque sobre el monolito descansaba un descomunal mazo de hielo que no dude en coger. Subí por las escaleras y regresé al primer patio. Deposité el orbe sobre el pedestal y la magia apareció ante mí con todo su poder. Se abrieron las puertas de los pasillos laterales de la primera planta. Me metí por una de ellas y llegué a un amplio corredor en cuyo centro había un pedestal que sustentaba a Vylya, la gema azul, una de las que abría la legendaria tumba de la espada Blade. Se abrió la gigantesca puerta que resultó ser aquella con la que me topé en mi primera exploración de los desfiladeros de Orlok. Bien, conocía la salida, pero cuando ya había empezado a correr, de debajo de la espesa capa de nieve apareció un colosal golem de hielo. Suerte que tenía el mazo de hielo y, aunque al principio me costó acostumbrarse a su exagerado peso, finalmente pude derribar a semejante montaña del mal. Un troll fue mi última víctima en los desfiladeros de Orlok.

En las laderas de Nemrud, en las montañas de la media luna, se halla la Fortaleza **de las Nubes**

8. La Fortaleza de las Nubes

Entre las montañas de la media luna, en las empinadas laderas de Nemrut, se encuentra la Fortaleza de las Nubes que guarda las Tierras de Sarikan. Su señor es miembro de la Orden de los Caballeros, y es vasallo del Rey, pero sus huestes habían caído bajo el avance de los orcos y los secuaces del señor del caos. El frío entumecía mi cuerpo en los exteriores de la fortaleza, y el sonido de mis pisadas en la nieve retumbaba entre aquellos altos muros. Escalé por entre un muro derruido y tuve que vérmelas con dos caballeros oscuros, que además de ser auténticos ases con el escudo, tenían una esgrima que los convertía en enemigos más mortíferos que los gigantescos trolls. Seguí hasta el fondo del corredor exterior para descubrir una enorme puerta que era imposible de abrir, así que me conformé con entrar en la fortaleza. Un ascensor me llevó al primer nivel exterior de la fortaleza, una combinación de patios y almenas, en las que tuve que hacer gala de mi mejor puntería con el arco, pues las murallas estaban plagadas de arqueros. Tras caminar de frente un buen rato, entré por unos arcos a mi izquierda y escalé por un pequeño muro para entrar en una zona de otro punto inaccesible. El fuego de una hoguera atrajo mi atención y el guardia que había a su lado fue victima de un certero flechazo. Había una pequeña caseta con una llave y una palanca que moví para llegar fácilmente hasta la puerta que daba acceso a los patios de armas de la fortaleza. Encontré al instante la escalera de subida al entramado de almenas y cobertizos. Pasé junto a una construcción de madera que parecía albergar a un minotauro a juzgar por el ruido que salía de ella. Decidí seguir avanzando y llegué hasta un puente de







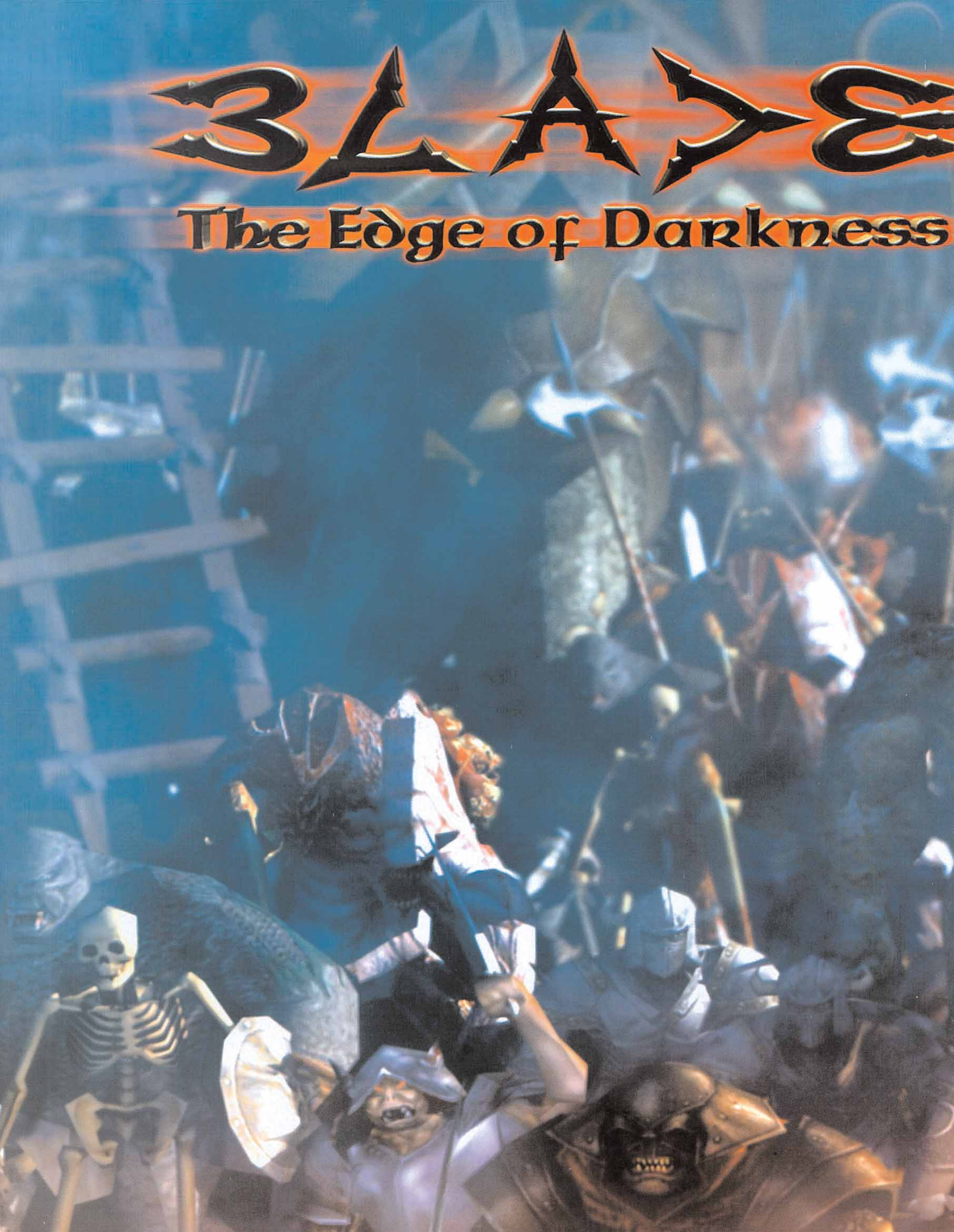
madera destruido que crucé de un gran salto. Al final del pasillo sólo había armaduras para una damisela y para un enano. Bajé al piso inferior y entré en otro cobertizo parecido al primero que había visto, y desde luego este también estaba habitado por un minotauro que tuve que cargarme para obtener la llave de la fortaleza. Decidí entonces visitar el primer cobertizo, y me quedé de piedra al ver cómo un minotauro estaba comiéndose los restos de un desdichado soldado. No tuve ninguna piedad con él y en su cubil conseguí una espada de doble filo. Había llegado el momento de entrar en la fortaleza, y mientras se abría la portezuela pude ver que en el pasillo de entrada ya me esperaban dos caballeros oscuros. La espada de doble demostró ser un arma infalible para combates múltiples. Esta fortaleza tenía reminiscencias de catedral, por lo que tanto la entrada como el resto del diseño arquitectónico estaba integrado por grandes naves de techos abovedados y grandiosos pasillos repletos de esculturas y enormes cristaleras multicolor con rosetones espectaculares. Sí, la arquitectura del lugar me subyugaba, pero eso no me impedía estar atento a todos los detalles, y al llegar al final del pasillo, a mi derecha había una pared con grabados que más bien parecía una compuerta. Busqué la cerradura o el mecanismo, pero no aparecía por ningún lado. Bien, como había unas escaleras interminables que subían hacía arriba pensé en coger algo en el piso superior y arrojarlo escaleras abajo para ver si con el impulso podía ceder el mural. Y fue precisamente al subir las escaleras y darme la vuelta hacia el mural cuando vi el interruptor, que estaba en el dintel. Cogí mi arco y le disparé una flecha. La pared empezó a desaparecer para dejar paso a una oscura catacumba que terminaba en un corredor que tenía dos trampas seguidas; una de pinchos y la otra de flechas. Pulsé el mecanismo y se abrió la pared del fondo. A pesar de la distancia y la oscuridad pude ver que era una runa. La trampa de los pinchos la sorteé como siempre, cogí una calavera, la tiré contra el suelo y tras activarse la jaula, crucé mientras se levantaba. Me llevé alguna que otra flecha, pero pude llegar hasta el fondo, lástima que se había cerrado la compuerta de entrada. Tuve que acertarle al mecanismo con una flecha para poder entrar. Tras coger la runa, regresé al pasillo y subí las escaleras. Salí de nuevo al exterior. Salté a mi derecha para caer sobre un tejado que me permitió entrar en la sala que estaba cerrada para hacerme con un carcaj de flechas. Salí al exterior y caí al patio. Varios esqueletos salieron a mi encuentro y de nuevo pude salir vivo gracias a la espada de doble filo y a las combinaciones que ejecutaba cuando tenía a dos o más esqueletos a mi alcance. Del suelo recogí un amuleto. Volví a subir y seguí avanzando por hasta llegar a un segundo patio, con un campanario a mi derecha que era inaccesible, pero con una torre a mi izquierda a la que pude llegar haciendo equilibrios sobre los contrafuertes. Era un ascensor que descendía hasta unas tétricas catacumbas en las que no encontré nada de interés salvo una poción de fuerza. Regresé al exterior y bajé al segundo patio, pues en el suelo había un segundo amuleto. Esta vez me costó más conseguirlo, puesto que diez esqueletos se abalanzaron sobre mí. Tras acabar con ellos y recoger el segundo amuleto se abrió una salida que llevaba al exterior de la fortaleza, por lo que tuve que repetir el camino de la entrada, subir la escalinata, atravesar el primer patio, pasar el segundo patio para finalmente llegar a una inmensa nave transversal con los receptáculos de sendos amuletos a cada extremo. Una vez colocados los amuletos correctamente, se abrió la puerta de acceso a la nave central de la catedral. Estaba claro que me esperaba un enemigo de aúpa, y mis peores miedos se hicieron realidad cuando una criatura de largos brazos, un gran demonio, irrumpió en la escena atravesando el rosetón. Su agilidad era endiablada y además lanzaba bolas de fuego, por lo que bebí una poción de fuerza y esperé ese pequeño instante en el que quedaba al descubierto para, mediante la combinación más devastadora, de la espada de doble filo, ir asestándole golpes que le quitaran algo de vida. Fueron necesarios más de diez combinaciones para acabar con el enemigo más terrible de todos los que había visto hasta entonces. Su muerte dejó tras de sí a Birr, la gema blanca.

9. El Oasis de Nejeb

El lugar que abasteció de agua a los viajeros del desierto vio nacer a muchos aliados. Sawan, el guía del héroe y nativo de Nejeb fue el primer Paladín de Ianna. Quizá allí encontrase las pistas que me permitieran adelantarme al enemigo. Un vergel de espléndidos estanques había sido nuevamente tomado por los ejércitos de los traidores. Recorrí gran parte de aquellas estancias, librando sangrientas batallas hasta dar con la cerradura de la puerta que, en alguna parte, debía guardar un golem. Comencé a buscar hasta dar con un claustro en el centro del cual se elevaba una gran espada. El golem acudió en mi busca. El ser quedó tendido tras recibir numerosos cortes de mi espada y con la llave en mi poder me dirigí a la puerta que buscaba. Desde allí accedí a una galería subterránea, inundada en sus salas interiores, en la que pude hacerme con una nueva llave, la cual sin duda necesitaría. En efecto, poco después de caminar entre las aguas caí en la bien trazada trampa que me reservaban los orcos. Ascendiendo por unas escaleras vi una llave con nombre propio, cuya cerradura debía atravesar para proseguir. Al tomarla en mis manos, desde un ventanal vi a dos perjuros soldados que asegurándose de haber atrapado a la presa dieron el paso de un gas venenoso que las paredes empezaron a exhalar. La llave cuya cerradura ignoraba me permitió sobrevivir pues abría la puerta de aquella trampa. Me dirigí a la puerta cuya llave sí conocía y tras ella encontré un patio que albergaba una gran puerta que no podría abrirse por el momento. Las paredes ocultaban un pasaje secreto que se vino abajo gracias a unos golpes de mi acero. Y por allí continué, llegando a una gruta perforada por varios senderos, casi inaccesibles. Un gran salto me llevó al primer túnel situado a mi izquierda. Por allí accedí a un gran ascensor que de nuevo daba al patio, esta vez en su parte superior y encontré una palanca con la que comunicar ambos lados del patio. Volví a la gruta saliendo al exterior poco después. Los desfiladeros estaban poblados de bestias y orcos, aunque pronto empecé a ensamblar en mi mente la totalidad de las gargantas que se extendían desde el oasis. Una vez la puerta del patio quedó abierta me interné por un gran puente en cuyo extremo opuesto aguardaba un gran desafío. Anduve hasta encontrarme en una inmensa estancia desde la que se ex-

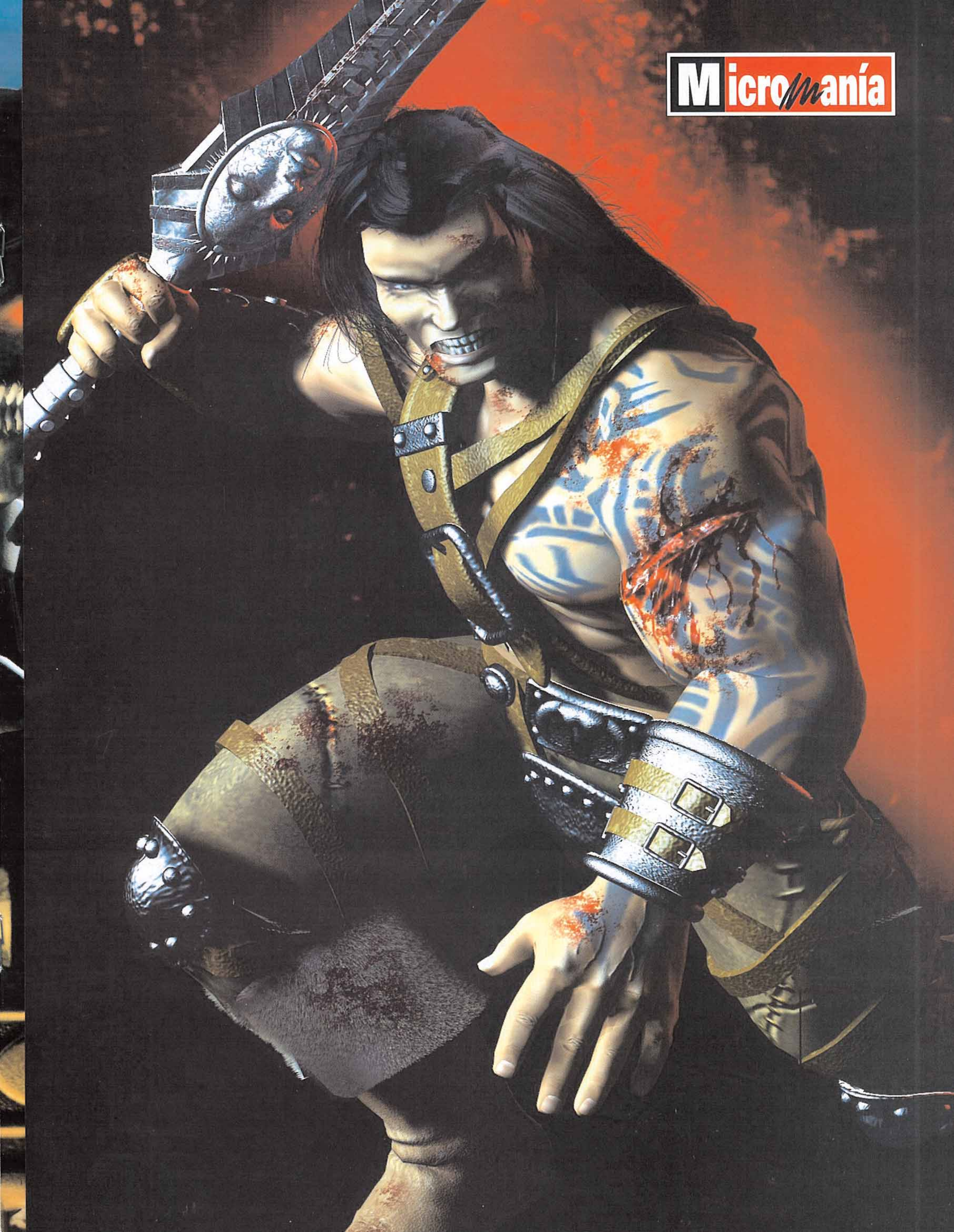
Un vergel de espléndidos estanques había sido nuevamente tomado por los ejércitos traidores


Micromanía

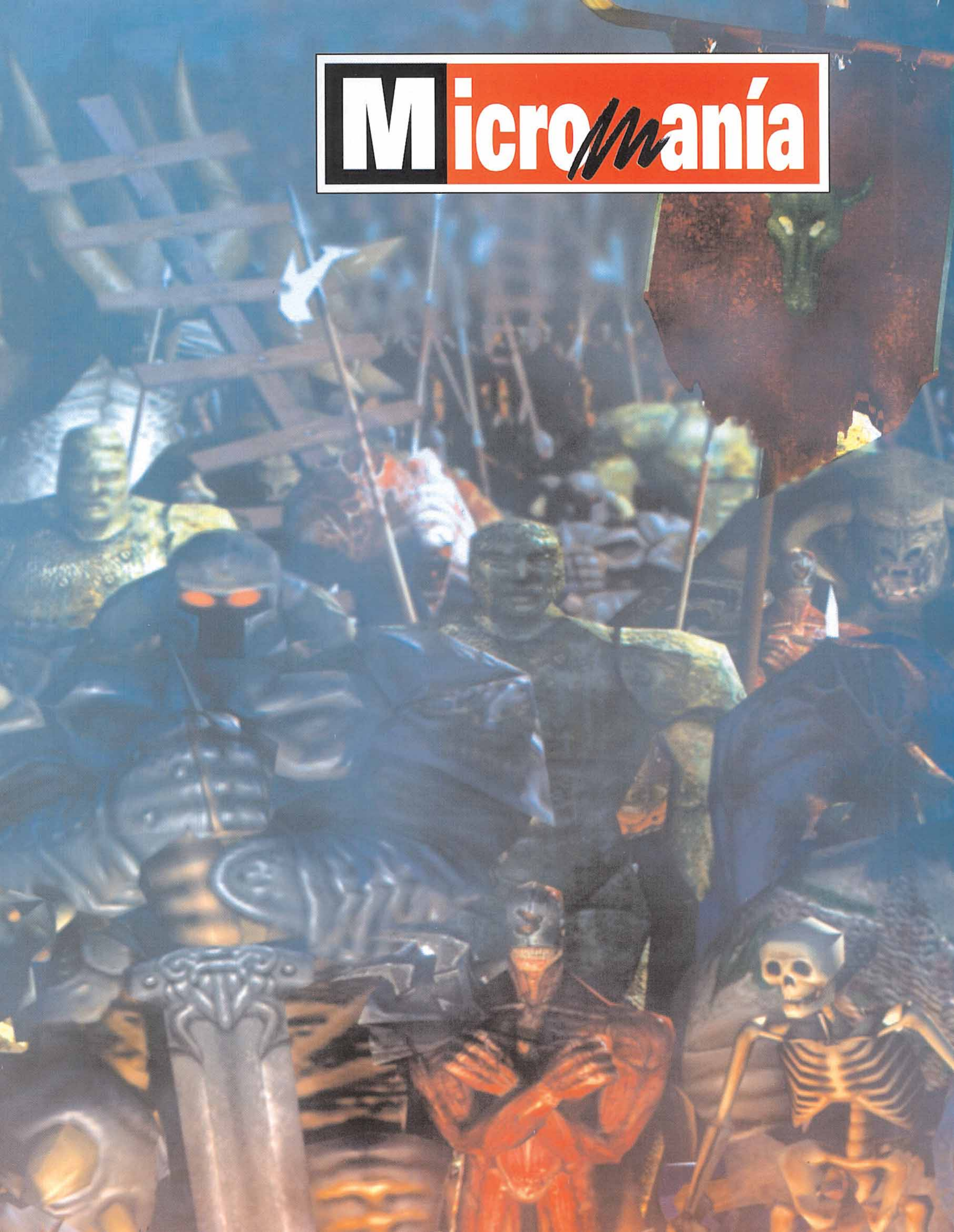

BLADE
The Edge of Darkness




Micromanía


Micromanía




Micromanía





1. El caballero observa un objeto del suelo, en una tétrica habitación muy débilmente iluminada por una antorcha.

2. Un mural de reminiscencias egipcias esconde en su interior una de las codiciadas gemas, en concreto, la verde.

3. El caballero usará escudos y armas de una mano a la hora de combatir, confiando más en su habilidad en la esgrima que en la fuerza de sus golpes.

tendían varios pasillos y escaleras hasta una galería inferior, justo debajo de la primera. La exploré a conciencia pues parecía guardar un enigma. Las columnas, una de las cuales estaba abierta, contenían un resorte. Pisé el primero y fui pulsando según se iban descubriendo, memorizando el orden en que lo hicieron. Una vez pasé por todos los resortes, desde el techo se dejó caer la llave que abriría una gran puerta situada en el mismo lugar. Detrás de esta me aguardaba un golem que tardé en derrumbar. Luego, volví a la sala superior y estudié las paredes hasta dar con una pequeña inscripción rúnica cincelada en una roca sobre el dintel de lo que resultó ser una puerta. Disparé una flecha abriendo el acceso y me dirigí al centro de una plataforma cilíndrica. Al pisar el suelo de la plataforma, vi en las paredes que los ojos de las demoníacas imágenes talladas comenzaron a iluminarse, presagiando la invocación de algo que no podía ser bueno. Rápidamente localicé cuatro resortes que sobresalían de las paredes y disparé certeramente sendas flechas deteniendo la trampa. Simultáneamente pude alcanzar una de las tablillas en las que hallé gran parte de las respuestas que buscaba. Retomé el camino, allá donde había perecido el golem, y atravesando las entrañas del vergel una vez más tuve que luchar con más enemigos. Luego llegué a un majestuoso santuario lleno de historia en sus murales. Un numeroso grupo de esqueletos bien pertrechados fueron probando uno a uno el acero de mi sable. Cuando me los quité de encima me acerqué a los murales para descubrir la presencia de un ser que por maldito y horrible no podría confundir. Era el Vampiro, que esta vez no logró intimidarme lo más mínimo. No obstante, huyó antes de que pudiera drenar con mi espada la emponzoñada sangre con la que se alimentaba. Ya nos encontraríamos en otra ocasión. Ahora mi prioridad era encontrar las otras gemas. Me ilustré con las inscripciones del mural averiguando los emplazamientos de las dos restantes.

10. El Templo de Al-Farum

La búsqueda de las sagradas gemas me condujo al desierto del Rub-al Jeb, en el que se edificó el templo de Al-Farum. Antaño los sacerdotes instauraron allí el lugar de ofrenda a sus dioses. Al aproximarme a la entrada pude descifrar un escrito sobre el origen del templo. Ya antes de cruzar el umbral de aquel inmenso castillo de arena y piedra me esperaban algunos soldados. En el interior, bien armados con arcos y espadas, había un buen número de orcos, algunos en el suelo y otros sobre estructuras que de momento les protegían de mis armas. El templo se situaba en el centro, con todas sus puertas selladas, y alrededor había varias construcciones.

En el lado posterior a la entrada había un foso, que discurría paralelo a unos pórticos alrededor del templo. Recorriendo aquel pasillo y examinando el débil estado de su pared en algunos tramos pude hacerme con varios objetos de gran utilidad. Mientras tanto, fui derrotando a no pocos orcos de diversa fuerza. Vi que ambos lados terminaban en puertas de reja que no podían abrirse, así que volví a saltar el foso hacia el lado del templo. Explorando, encontré una botella que sin tener ninguna característica especial, más tarde resultaría imprescindible.

Me interné en una de tantas construcciones y subí una escalera hasta la parte superior. Encontré un paso al techo de otra edificación que en parte estaba derruida. Asomándome en el lado frente al foso vi una cornisa hacia la que me dejé caer. Desde aquella plataforma podía saltar al otro lado del foso que rodeaba al templo, llegando de nuevo al pasillo. Iría a caer justo en un tramo bajo el pórtico que, de otra manera, era inaccesible. En ese punto se encontraban las palancas que abrían los enrejados, comunicando así todo el pasillo entorno al foso. También podía traspasar la entrada a un patio en el que sus anchas columnas apenas dejaban filtrar los rayos de luz. En aquel patio, un corpulento golem se empeñó en reducir mi cráneo a pulpa entre sus manos, lo que me hizo intuir que tan considerable guardián debería estar cerca de un importante hallazgo. Tras derrotarlo examiné la pared del patio. Desde la entrada, a la izquierda, había una pared falsa que se vino a bajo con unos cuantos empujones. Descubrí una sala secreta y en la parte superior de una de sus paredes una losa con una inscripción rúnica. Acerté disparando una flecha a aquella piedra y en ese momento se abrió un pasaje secreto. Antes de saber que me aguardaba el pasadizo me encontré en una sala. Era extraña, pues sólo en algunas baldosas del suelo se dibujaba de nuevo el símbolo rúnico. Fui saltando entre las baldosas con el signo, ya que de otra manera me hubiera precipitado a un abismo. Más adelante di con el hallazgo que presagié, la tablilla rúnica cuyo mensaje me sería del todo necesario en un futuro, cuando alcanzase la tumba del héroe.

Debía ahora dedicarme en pleno a encontrar la gema que había venido a buscar. Volví a la plaza principal. Cerca de la entrada al recinto, bajo los pasadizos donde se habían situado los arqueros orcos, había dos santuarios, uno contenía un estanque de agua y el otro una hoguera del fuego, ambos elementos eran sagrados. Recogí un poco de agua del estanque, haciendo uso de la botella que había encontrado no mucho antes, y la deposité en un altar junto a uno de los lados del templo que indicaba la ofrenda del agua. Después fui al otro santuario, tomé una antorcha y la encendí con el fuego sagrado. Llevé la antorcha al otro altar, ofrendando así el fuego a los dioses. Cumplidos los sacrificios, se abrió la puerta en el patio principal, y allí encontré a tres caballeros oscuros, uno de ellos portador de la llave que me permitiría continuar. Pude dar con la entrada a lo que parecía una cripta mortuoria, pero la puerta necesitaba de una llave. Sin poder hacer otra cosa, recorrí todos los pasillos buscando la forma de acceder al recin-



1. El caballero podrá completar su armadura hasta quedar totalmente cubierto de acero.

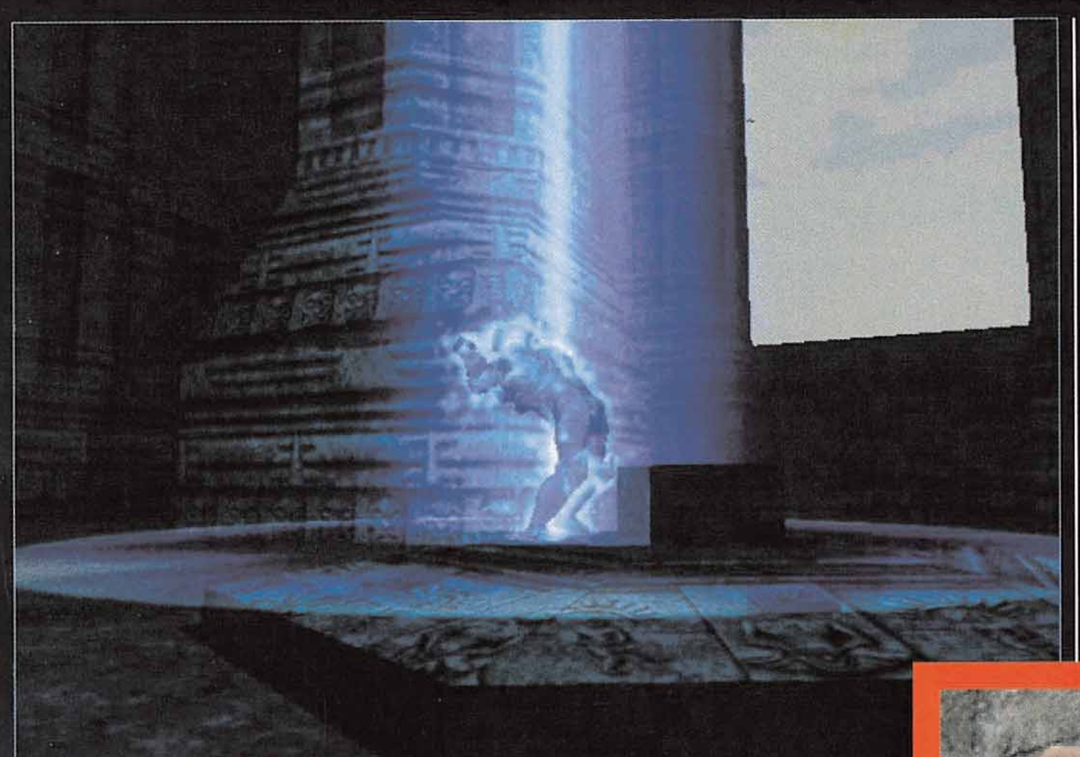
2. Antes de entrar en los edificios conviene echar un vistazo, por si hay arqueros en las cornisas.

3. Así es como quedará el suelo después de un combate. Las manchas de sangre resultan un auténtico espectáculo en «Blade», por su enorme realismo.

to principal del templo. Atravesé un paso construido en madera hasta llegar a un gran agujero por el que me dejé caer. Di a parar a una galería en la que descubrí la llave con la que acceder al mausoleo emplazado en las catacumbas del templo. En ese instante se cerraron las puertas de la sala en la que estaba, un golem que había ignorado despertó obligándome a derribarle, pues las puertas no se abrieron hasta que fue derrotado. Me dirigí a la cripta, un oscuro pasaje contenía las tumbas de antiguos sacerdotes. Al profanar su lugar de reposo, las momias acudieron a mí con el fin de hacerme también perpetuo morador del panteón, pero al no resultarme demasiado acogedor, proseguí y me adentré más y más. Llevando siempre la luz de una antorcha llegué hasta una estancia donde se encontraba un bastón que tenía una piedra de fantásticas propiedades incrustada en uno de sus extremos. Lo tomé y dejé a los muertos para dirigirme a la entrada principal del templo, aún cerrada. La inscripción sobre una piedra frente a la entrada me dio la pista para hacer que el templo abriera sus puertas. Situé el bastón en el lugar indicado y un rayo de luz se filtró concentrándose en un punto que penetró en el templo. Cumplido este requisito se abrieron sus puertas. En el centro del templo, al pulsar una piedra en el suelo, se abrieron dos portezuelas y se activaron dos rayos. Uno impactó en una gema verde incrustada en la pared abriendo de este modo una de las dos puertas situadas enfrente. La otra puerta quedó cerrada, pues era necesario colocar otra gema en su lugar adecuado. Subiendo las escaleras tras la puerta abierta encontré otra gema verde y la situé como correspondía. Tal y como esperaba, la puerta se abrió y descendí por un pasaje hasta el manantial que antaño hicieron brotar los dioses, pero de una hoguera empezaron a brotar numerosos esqueletos. Acabé con ellos y el manantial bajó su nivel desvelándose un nuevo pasaje que terminaba en el secreto lugar donde había sido escondido lo que buscaba. Guardé a Ryazan, la Gema de ámbar engarzada con el escarabajo sagrado y acerté a descubrir en una gruta la salida hacia mi nuevo destino. Así lo hice, llegando a una puerta custodiada por dos golems que pasaron a formar parte de los cimientos del templo. Aún debo encontrar la última gema sagrada, la que me permita hallar el lugar exacto donde la diosa guardó la Espada del héroe. Se oculta en la Forja de Xshathra, la hacienda en la tierra del creador de los metales que de nuevo se ha alzado aliándose con el mal.

11. La Forja de Xshathra

La araña negra de Obsidiana es la última clave para hallar el emplazamiento exacto de la tumba del héroe. Nergal, su fiel servidor, ocultó la gema en Xshathra, forja de formidables metales, y en tiempos oscuros, fortaleza del Príncipe de la Tinieblas. Su entrada, sobre un río de fuego, está custodiada por dos quimeras de bronce que advierten de los peligros contenidos en su interior. Pero el fuego y la roca incandescente que durante tanto tiempo han guardado la gema no me impedirán hallar lo que busco. Ya dentro de la forja, numerosos enemigos orcos iban sorprendiéndose ante mi llegada, y caen uno tras otro. Después de accionar una palanca pasé por un puente de madera que se elevaba sobre un foso de lava. El puente conducía a una escalera en espiral y terminaba en un puente similar, esta vez quebrado por la mitad, lo que me obligó a dar un preciso salto. Pude acceder a un paso secreto en el que hallé varios objetos de valor. Retorné a la escalera por medio de un elevador. Al otro lado, después de derrotar a dos caballeros negros, me encontré frente a un acceso cerrado. En aquella sala sobresalían dos losas que a modo de interruptor abrirían la puerta una vez fueron empujadas por dos de mis flechas. Proseguí, llegando a otra escalera en espiral que tenía dos salidas antes de llegar a la abertura superior. Partiendo por la salida en la planta más inferior, fui caminando por un pasillo que no pudo sostener el peso de mi armadura y se vino abajo. Caí apenas unos metros en una sombría estancia donde me topé con un esqueleto en llamas. Tras abatirle, vi una palanca y no tuve otro remedio que pulsarla. Inmediatamente la lava empezó a ascender desde dos aperturas en el suelo. Di media vuelta y empecé a correr, justo a tiempo de alzarme sobre una plataforma móvil que fue elevándose, poniéndome a salvo del mortal líquido. Al detenerse la lava encontré una corona mágica cuyo poder protegía del fuego y acto seguido me las apañé con un difícil salto para llegar de nuevo a la escalera en espiral. Escapé por la salida en el nivel intermedio y dando un salto para sortear un puente derruido encontré una nueva arma mágica, la Espada de Fuego. Ya tomando la salida más elevada de la escalera llegué a una puerta de acero cerrada con llave. A mi derecha varios caballeros salieron a combatir, pero ninguno de ellos llevaba llave alguna. Adentrándome en el pasillo por donde salieron me encontré en una especie de cuadra maloliente en la que podía oírse el gruñido de una bestia que no tardó en aparecer, acompañada de un caballero negro que tenía la llave. Ambos perecieron y, después de obtener la llave, atravesé un puente de piedra hacia otra escalera en espiral, a toda prisa, dado que desde la derecha varios esqueletos no cesaban de lanzar flechas envenenadas. Sólo podía ir por una de las dos salidas que había en la espiral, ya que la más inferior estaba por el momento cerrada. Conseguí llegar a un pasillo del que sobresalían de la pared varias gárgolas que escupían fuego. Arrebaté la llave que necesitaba a uno de los caballeros que encontré y me dirigí a la puerta que la requería. Traspasándola llegué a un patio interior en cuya plataforma inferior había una puerta cerrada que sólo podía abrirse disparando a una losa que sobresalía de la pared. Encontré un arma mágica y regresé al pasillo de las gárgolas. Pronto pude dar con una armería bien custodiada en la que cambié mi maltrecha armadura por una más pesada y robusta. Seguí avanzando, hasta llegar a las mazmorras y presenciar el grotesco espectáculo que dos minotauros me reservaban. Una vez cumplieron su ejecución, yo cumplí las suyas y se abrieron dos puertas por las que retomé mi camino. Llegué a otra escalera en espiral en la que patrullaba un esqueleto y luego otra similar. Poco después pasé saltando por encima un vetusto puente tras el cual alcancé la última de las espirales de la forja. A partir de ahí fueron varios los caballeros que se opusieron a mi avance con igual suerte que el resto, y pronto me hallé en un espacio abierto en lo alto de Xshathra. Aún tuve que medirme contra dos demonios que atacaban ful-







gurantemente. Cuando fueron devueltos a las tinieblas me dispuse al combate final en la forja. Llegado a una plataforma rodeaba de lava, emergió un golem de idéntico elemento. La amplitud del campo de batalla me favoreció en el combate y por fin, apagando la combustión de aquel ser, le arrebaté la gema negra. Uru-Sabrig, la araña de negra Obsidiana estaba a salvo.

12. El Templo **de Ianna**

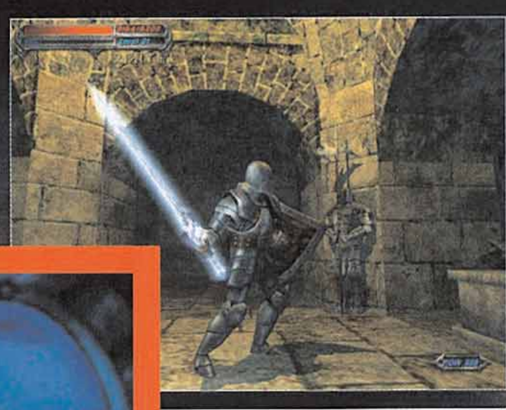
Las cuatro gemas han sido halladas revelándome el lugar donde se eleva el templo de la creadora de toda vida, Ianna. La diosa alzó allí el mausoleo del héroe, Eresh Kigal, y sobre sus restos guardó la espada de la luz. El templo se ha mantenido oculto para que jamás fuera profanado, aguardando la llegada del portador de las cuatro gemas. Atravesando valles y montañas llegué a un caudaloso río, y encontré la entrada en una de sus orillas. Traía conmigo las seis runas sagradas que revelan el legado de Ianna. Ahora tenía que demostrar ante la diosa que era digno de blandir la Espada Blade. El majestuoso templo se elevaba sobre estanques mostrando la sabiduría de quien lo construyó. ¿Qué enigmas y encantamientos protegerían la tumba del héroe? Ante la mirada atenta de la diosa cuyas imágenes se repiten cinceladas por las paredes del templo tenía que dar con las pistas que me ayudaran a desvelarlos. Pronto iba descubrir uno de ellos. Avancé hasta llegar a una pared de la que sobresalían dos piedras que, al empujarlas, deberían abrir algún acceso por el que continuar. Así lo hicieron, pero despertando también a un golem de piedra que había permanecido allí como guardián del templo. Lo derroté con precisos y numerosos estoques y seguí adelante hasta llegar a un paso que atravesaba una gran galería dominada por vastas columnas. El paso terminaba al otro extremo en una puerta de piedra que se encontraba sellada. Vi que una de las columnas estaba semiderruida, permitiendo el descenso al suelo de la sala sin que fuera necesario un salto brusco, pues la altura era considerable. Desde allí escudriñé los tragaluces y grabados de las paredes hasta percatarme que la piedra de color claro sobresalía de uno de los extremos de la sala. Dado que se encontraba en un punto elevado e inaccesible tomé el arco y acerté a darle con una flecha. Inmediatamente se activó un mecanismo que abrió un muro a mi espalda, y del mismo modo el acceso que antes se encontraba sellado. Escalé para llegar hasta allí y una vez pasé el umbral tomé un pasillo que se extendía a la izquierda. Atravesando un patio que albergaba un estanque llegué a la cripta donde se ubicaba al altar que la diosa reservaba para la gema ámbar. La puse sobre el altar. Caminando a través de un gran estanque llegué a un punto desde el que divisaba el altar de la gema azul, la profunda aguamarina. Pero sobre la entrada a la cripta podía verse la imagen de una calavera con las hendiduras de los ojos iluminadas en rojo, lo que aconsejaba cautela. Antes de penetrar en el patio previo al altar disparé una flecha que impactó en la calavera, desactivando así una peligrosa trampa de flechas. Coloqué en su lugar la alhaja y se abrieron dos accesos.
También hallé en un pasillo que se prolongaba desde la cripta una poción de poder, que me resultaría muy útil. Al poco, habiendo cruzado diversas salas y patios, me hallé frente a un ventanal desde el cual se veía claramente otro altar sagrado, pero la distancia era insalvable con un simple salto. A mis lados había dos piedras que deberían activar el mecanismo para alcanzarlo. Probé y vi como una plataforma se extendía desde uno de los extremos del altar, pero sólo permanecía de ese modo unos instantes. Desde el ventanal donde hallé las dos piedras del mecanismo, a mi derecha, había un lugar por el que era posible llegar a un paso que bordeaba la sala y hacía posible llegar a un punto desde el que realizar el salto hasta la plataforma móvil. Así lo hice, a toda prisa, y llegué, no sin dificultad, al altar donde situé el Ópalo Blanco. Se abrieron nuevos accesos y también nuevos obstáculos. En aquel instante, una numerosa horda de orcos no tardó en tomar posiciones. Saldrían a mi encuentro o se situarían en puntos estratégicos desde los que tenderme emboscadas. Algunos incluso se pertrecharon con arcos y flechas envenenadas esperando mi paso. Superando a mis adversarios uno a uno, bien con la espada o con el arco, me abrí paso. En el camino encontré dos bestias, que aún bien armadas con pesadas cuchillas, no lograron detenerme. El combate contra el último de los minotauros me situó próximo al altar de la última joya sagrada. Un sortilegio mágico custodiaba el lugar donde debía reposar la cuarta gema. Cualquiera que se atreviera a subir a la cripta sería fulminado por un rayo, que se proyectaría desde una brillante piedra azul incrustada en la pared. Había dos entradas que daban paso al patio previo a la cripta. Una de ellas tenía en su suelo un mecanismo que abría una cavidad en la pared, revelando otra piedra brillante opuesta e idéntica a la primera, capaz de reflejar cualquier rayo que amenazase mi subida por la escalera hasta la cripta. La piedra volvía a ocultarse al liberar el mecanismo. Así que, para dejarla al descubierto, necesitaba algo que presionase la baldosa del suelo sustituyendo el peso de mi cuerpo.

Había dos entradas que daban paso al patio previo a la cripta

Observé que la columna de madera que sostenía el dintel sobre la baldosa estaba quebrada. Si lograse abatir la columna, las rocas caerían sobre el adoquín dejándolo perpetuamente pulsado. Golpeé con mi espada, no sin recelo, pues la estructura podría sepultarme, y al dar el sexto embate me aparté, justo a tiempo para ver como el techo se desplomaba según mi propósito. Quedó libre el paso hasta el altar donde dejé la Obsidiana Negra. Había entregado las cuatro gemas y la diosa me permitiría llegar hasta la tumba del héroe. Abandoné el último altar y atravesé un portón tras el que me encontré sobre una rampa desde la que saltar hacia una plataforma. Al hacerlo descubrí un gran socavón por el que descender, atravesando una gruta. Al final de este paso tres esqueletos me aguardaban dando la exigente oposición que el inminente hallazgo merecía. Tras deshuesarlos, llegué a una claustro ocupado por las estatuas de varios elefantes. Pasando entre ellos pude encontrar una abertura. Ésta descendía hasta el estanque que inundaba el suelo de una gran bóveda. En las paredes descubrí unas losas que al ser pulsadas abrieron las compuertas por las que acceder a las plataformas cruzadas que se sostenían a media altura en el interior la bóveda. Un caballero oscuro que aguardaba desafiándome. Una vez derrotado el traidor pude hacerme con su bien forjada espada y su robusto escudo. Nuevamente me interné en una caverna,







esta vez mucho más prolongada y siniestra, al final de la cual encontré la oposición de un golem de piedra que sin duda debía custodiar las cercanías de la tumba del héroe. El recio ser de piedra no cumplió su misión y por fin abandoné la oscuridad de la gruta para dirigirme a la imponente entrada del mausoleo. Pero mi paso dejó de ser firme cuando un gigantesco Caballero del Caos se interpuso. Deseé que el duelo fuera en esta ocasión definitivo, pero no fue así. Resistí esquivando con más vigor sus letales mandobles hasta que, empleando la hechicería, decidió desvanecerse.

Lo cierto es que poco me importó cuando se abrió ante mí el recinto en torno al cual reposaban los restos del héroe, alzándose, hendida en su lápida, la Espada Blade. Al llegar al pie de la tumba las seis runas desvelaron el designio de la diosa, cobrando vida y situándose alrededor de la Espada. Ianna se manifestó para otorgarme el privilegio que buscaba. Tomé la formidable Espada, descubriendo al empuñarla el fulgor de su poder. La diosa me había confiado el arma sagrada que una vez blandió el héroe para desterrar las tinieblas y ahora empuñar esa espada era mi destino.

13. La Alta Torre de la Hechiceria

La guarida de los Arcontes se elevaba sobre la tierra que fue origen de la traición. Desde allí, Dal Gurak dirigía a sus ejércitos y trazaba sus malignos planes contra el reino. Era hora de que el maligno siervo de las tinieblas hallara su sino. Me encontraba en los dominios de Dal Gurak. Desde el desfiladero que llegaba hasta la torre podía verse alrededor un abismo. Se elevaba sobre masas de lava que la hacían inexpugnable a los ejércitos. Caminando por el desfiladero me interné en una galería excavada en la roca encontrándome con algunos soldados orcos que apenas supusieron un contratiempo. Proseguí hasta que salí de la gruta y fue entonces cuando divisé por primera vez la soberbia Torre de la Hechicería. Desde su base un caballero oscuro no cesaba de enviarme sus saludos en forma de flechas envenenadas. Un ancho y profundo foso, en cuyo fondo discurrían las sinuosas ondulaciones de lava, me separaba de la torre, pero el camino que bordeaba la pared del precipicio se prolongaba a ambos lados. Me decidí por continuar a la derecha, saltando un tramo que parecía derruido hasta llegar a lo que parecía un puente natural de roca que atravesaba el foso de lava. No obstante, no conducía a ninguna parte, pero desde aquella posición podía alcanzar saltando una gruta cuya entrada asomaba al río ígneo. La gruta estaba emplazada justo en el subsuelo de la torre, conteniendo un lago de perniciosos ácidos. Dado que el puente de madera que lo atravesaba estaba derruido, tuve que buscar otro modo de pasar al otro lado. Pronto vi que desde la orilla del lago subterráneo había una serie de rocas por las que pasar de salto en salto y así lo hice. Me encontré con varios caballeros oscuros por aquel túnel y al salir de éste, uno de ellos portaba la llave de una armería. Seguí, bordeando ya las paredes de la torre. Tras unos barrotes abiertos había un paso que conducía a una sala en la que hallé un valioso escudo. Una vez recogido, deshice lo andado para volver al lugar desde donde había visto la torre inicialmente y tomé aquella otra prolongación del camino, que antes había desdeñado. Superé la oposición de algunos orcos y caballeros oscuros. En uno de los combates que debí librar ascendiendo por una escalera de caracol me hice con una magnífica espada que completaría mi armamento. Después alcancé la explanada previa a la entrada principal de la torre en la que dos bestias perecieron bajo el castigo de mi acero y de paso abrí la palanca de apertura de la puerta custodiada por un caballero oscuro. Al internarme en la torre, un grupo de orcos me tendió una emboscada, pero su maliciosa trampa no tuvo éxito. Pude continuar por una de las puertas abiertas en aquel pasillo, detrás de ella afronté el combate contra un golem hasta convertirlo en escombros. Ascendí por numerosos pasillos bajo la atenta mirada de Dal Gurak, diezmando cuantos adversarios me fui encontrando hasta que un elevador me llevó al siguiente nivel. Allí, encontré una cerradura que daba paso a la armería y me hice con nuevas armas. Continué mi ascenso a través de una ancha escalera detrás de la que se situaba una sala oscura. Dos golems de metal lograron poco más que entretenerme unos momentos. En la siguiente planta atravesé un oscuro pasillo en el que abundaban esqueletos en llamas. Después de apagar un buen número pude continuar, no sin antes tomar una corona que me protegería de las llamas. Un nivel más arriba fueron dos demonios y un golem de lava los que se interpusieron en mi camino. El enemigo estaba mandando a sus más temibles engendros contra mí. Sin embargo, a pesar de la dureza del combate, uno de los momentos de mayor dificultad se dio en el siguiente nivel, donde tuve que sortear una alberca de lava saltando entre las plataformas que sobresalían desde la pared. No mucho más tarde me dispuse a ascender por un elevador y encontrarme así con mi oponente.

Dal Gurak estaba con su señor, el renegado Meskalamdug

Cuando llegué ante su presencia, Dal Gurak me presentó al que llamó maestro de las mil muertes, Meskalamdug. El renegado que se ocultaba detrás de sus secuaces había vuelto a conjurar una abominación aprovechando el momento para escapar. El imponente demonio fue un rival duro pero logré acabar con él. Ahora era el turno del cobarde señor del mal. Subí por otro elevador hasta la bóveda en la que me esperaba y pronto comenzó el duelo, aunque antes me mandó a un patético vestigio de su derrotado ejército de esqueletos. Luego, ya cara a cara, su magia negra y su habilidad para ocultarse me desconcertaron en un primer momento. Pero logré hallar en la estructura de la sala los rincones que me ayudarían a situarme estratégicamente y así emplear mi espada a distancia mientras me protegía de sus hechizos. Mucho esfuerzo y tiempo me costó este duelo que no sería el último. Dal Gurak, derrotado, antes de expirar imploró la atención de su amo, Angra Manyu, y me prometió que en un futuro incierto volvería a medirse contra mí.

14. El Abismo

Enfrentándome cara a cara con Dal Gurak, después de haberlo hecho con sus vasallos, había logrado arañar un poco de verdad sobre el siniestro origen del mal que nos azotaba. El comandante de los ejércitos malditos no había sido más que un



1. Un golem de fuego puede parecer, a priori, un enemigo a tener en cuenta, pero no es tan fiero el león como lo pintan.

2. El caballero observa y sopesa, con sus armas enfundadas, antes de decidirse por tomar uno de los caminos.

3. El último enemigo del juego no parece un rival difícil, pero la experiencia nos dice que las cosas casi nunca son lo que parecen, y menos aún en «Blade».

espejismo. Temible, aunque mucho menos – sospecho – que aquel a quién servía, creyendo llevar sus propios planes a cabo. Ha de tratarse de un poder desconocido, de dimensión mucho mayor, que es preciso hallar cuanto antes.

Cruzando los confines del territorio, tras la Torre de la Hechicería penetré en una tierra oscura, ancestralmente oculta a los mortales y hasta ahora, desconocida para todos los hombres. Tan remota que nadie hubiera podido seguirme de haberlo intentado y que se extendía hasta el lugar de donde todo surge o desaparece dando paso al caos. Sería allí, en la dimensión del caos, donde pondría fin a mi búsqueda derrotando al verdadero marionetista de este mal. Había ido a parar a un desfiladero. Los temblores y desprendimientos hacían muy peligroso el avance, así que decidí caminar con mucha prudencia. A ambos lados del sendero que se apoyaba sobre los riscos, un abismo insondable amenaza con engullirme al mínimo descuido. Caminé ingresando en una oquedad abierta en la roca y después de pasar por un puente, la gruta se fue haciendo más estrecha e inestable. Un paso en falso me hubiera costado muy caro al desprenderse una porción de suelo justo ante mí de no ser porque evité ir a la carrera. Sobrepasé el foso abierto con un salto e inmediatamente tres caballeros oscuros aparecieron al fondo, en una sala iluminada por una lámpara que se erguía justo en el centro. Di buena cuenta de dos de ellos que salieron a mi encuentro mientras el tercero, portador de una llave, decidió darse a la fuga. Cuando llegué al pie de la antorcha vi una puerta de reja que el fugado había cerrado a conciencia. Así pues, tomé el pasillo que se abría desde el otro extremo de la sala. Avanzando a lo largo de éste pude ver que terminaba en una galería cuyo único suelo era la plataforma que se prolongaba desde el mismo pasillo. La plataforma terminaba en un círculo y en su centro se alzaba un pequeño altar con la llave que me permitiría retomar mi camino. Me acerqué lentamente, puesto que el altar estaba custodiado por dos golems de metal aparentemente inanimados, que permanecieron inmóviles hasta el instante en el que eché mano de la necesaria llave. Entonces cobraron vida, asestando al unísono un golpe que por muy poco logré esquivar. La puerta de entrada a la galería se había cerrado, lo que hizo la lucha aún más arriesgada, dada la delgada superficie de la plataforma en la que nos movíamos los contendientes. Por fin logré derribar al primero de los recios seres, el otro no tardó en despedazarse contra el suelo. Volví sobre mis pasos para retomar la gruta cuyo acceso antes estaba cerrado y al poco, caminando con cautela, me encontré con un nuevo desafío. Entre el pasillo y la antesala siguiente, que era ocupada por un feroz minotauro, había una nueva grieta en el suelo. No con poca habilidad conseguí llamar la atención de la bestia hasta hacer que se precipitara por allí, cayendo a la sima, pues a los minotauros les perdía su agresividad. Superé el obstáculo de un salto para descubrir un impío esqueleto que, incesante, lanzaba flechas envenenadas. Me aproximé, y tras desvencijarlo, me percaté de una nueva puerta de reja que por el momento era inaccesible. Así pues, seguí adelante. Tuve que devolver a la tierra otra infame osamenta antes de continuar, siempre despacio por la gruta. De nuevo, el suelo se abrió poco antes de sostenerme. La superficie se hacía más peligrosa por momentos, de modo que cuando la gruta se abrió en una gran galería decidí que era mejor correr hasta la pared del otro extremo a toda prisa. Por ventura así lo hice y tras de mí la tierra fue desplomándose, dejando tan sólo algunos riscos adheridos a la pared por los que avanzar. Descubrí más tarde, y después de hacer lo propio con otro amasijo de huesos, otra gran galería. Esta vez una delgada plataforma, en parte desprendida, comunicaba con el pasillo siguiente. Podía saltar por encima de la grieta para llegar al otro lado de la plataforma, pero vi desde el extremo no derruido del sendero unas rocas que sobresalían de la pared a mi izquierda, bordeando la mitad de la galería hacia el pasillo siguiente. Afortunadamente salté hacia aquellos riscos y llegué al pasillo, evitando caer en el otro extremo de la plataforma, la cual, sin duda, se hubiera desplomado bajo mis pies.

Abundaban las bestias por la gruta, un minotauro estaba aguardando mi llegada, pero esta vez no hubo modo de evitar el enfrentamiento. Tras emplearme a fondo con él, seguí avanzando por el interior de la garganta de piedra, hallando más bestias y criaturas del averno, hasta que di con el caballero oscuro, hallando en su poder la llave que me era indispensable. Una vez la tomé, mientras las rocas crepitaban peligrosamente en violentas sacudidas y desprendimientos, seguí adelante encontrando, por ende, el camino que de nuevo me llevaría a la puerta de reja en cuya cerradura encajaba la llave recién adquirida. Pasé el umbral y descendí por un pasillo. Ya no se trataba de una gruta inestable sino de una construcción edificada en las entrañas de las rocas. Llegué sorteando algunos socavones a una confluencia de pasillos. De frente, una vez más, me topé con una puerta que requería la llave adecuada para ser abierta. Allí mismo, dos esqueletos me recibieron tan cortésmente como esperaba, pero ninguno resultó ser poseedor de la necesaria llave. Busqué en los pasillos que se extendían a ambos lados, encontrando varios caballeros, la llave, una poción de poder y alguna que otra cosa útil para mis propósitos. Descendí más allá de la puerta hasta una galería cilíndrica. Me percaté de una nueva llave que me sería imprescindible para proseguir, pero al intentar alcanzarla, un golem de lava saltó sobre la sala inesperadamente. Por supuesto, tuve de terminar con él para arrebatarle la llave y continuar adentrándome en las profundidades de la roca. Después pasé cierto tiempo sin tropezarme con ser alguno, descendiendo, atravesando diversos pasillos y galerías. Una de las salas llamó mi atención. Tal y como recuerdo, estaba presidida por una gran antorcha en el centro que irradiaba una extraña luz difusa de color rojo intenso. Sin más, seguí descendiendo por unas escaleras hasta hallarme frente a un pasillo sin iluminar. Me dispuse a atravesar la total oscuridad y se produjo un extraño hecho que me perturbó. Al adentrarme, la puerta se cerró y segundos más tarde volvió a abrirse pero no me devolvió al mismo sitio, sino a un lugar mucho más anterior. Caminé de nuevo hasta regresar a aquella sala entorno a la antorcha de luz ígnea. Pero... esta vez el Vampiro salió a mi encuentro en aquel cónclave. La pugna, aún "sangrienta", ya no fue tan ardua como en anteriores encuentros. Con un último mandoble hice desaparecer a aquel pérfido ser, devolviéndole al fuego eterno del que sin duda era nativo. Fue nuestro enfrentamiento final y cuando hubo expirado pude descubrir el sortilegio que había logrado confundirme anteriormente; las escaleras se tornaron plegándose sobre sí mismas y abriendo un nuevo acceso antes oculto. Se trataba de una gran escalera en espiral, sin paredes a los lados, que descendía en medio de una descomunal galería erguida sobre el abismo del caos. Fui sometido a diversas pruebas. En el primer tramo me enfrenté a tres demonios, uno en principio y luego otros dos, que me atacaron simultáneamente. En el segundo tramo una horda de esqueletos trató de despedazarme, pero logré eliminarlos uno a uno. En el último tramo el desafío fue mayor, debiendo medir mis fuerzas en un combate contra dos caballeros oscuros, o quizá contra dos réplicas de un mismo ser. Aplicando mi espada a distancia pue-



1. El bárbaro no usará armaduras y confiará siempre en su poderoso físico y en las armas a dos manos.

2. La primera fase del bárbaro se desarrolla en las cumbres y desfiladeros de Kasghar.

3. El enano no destaca precisamente por su capacidad para decapitar enemigos, pero es un guerrero poderoso y muy hábil, además de duro y resistente.

de contrarrestar sus ataques y vencerlos, convirtiéndoles finalmente en polvo. Continué hasta llegar a una gran plataforma que a mi paso comenzó a descender. Allí mismo, de la nada, un último caballero oscuro hizo aparición. Y aunque esta vez el combate fue más prolongado, sus maniobras ya no lograron sorprenderme. Acabó como los anteriores, pereciendo bajo el poder de La Espada. Luego la plataforma se detuvo. No sabría decir cuánto había descendido, pero aquella atmósfera opresiva indicaba que me había adentrado hasta las mismísimas entrañas de la tierra. La altura de las galerías tenía dimensiones enormes, albergando figuras no menos imponentes. Anduve por ellas entre la tenue atmósfera, observando que las antorchas y lámparas se iluminaban a mi paso. Me detuve, encontrándome al final con el destino que perseguía. En una última galería, un ser, de aspecto inocuo y raramente humano, reposaba apaciblemente frente a mí sobre una lápida. Estaba desnudo, pero podía presentir su poder y la fuerza de sus palabras, que sonaron tan profundamente cómo el capítulo final de un libro no escrito. Comprendí cuantas cuestiones y enigmas me habían llevado hasta él, no sin que mi mente quedase abrumada, pero con la certeza de que estaba en el instante previo a un desafío final y definitivo. Curioso y casi impaciente por ver cómo aquel hombrecillo podría plantarme cara, vi a su espalda la silueta de la criatura más grotesca y temible que jamás hubiera concebido mi fantasía. La escena fue espeluznante. La criatura se fundió con aquel hombrecillo llevándolo a su interior, cosiendo la piel de ambos con unas garras que ágilmente empleaba a modo de agujas. Una vez concluida la sangrienta labor, el ente resultante tomó la iniciativa. Era capaz de desaparecer y aparecer allá donde se le antojaba. De lanzar toda suerte de hechizos y sortilegios a distancia, mientras que cara a cara empleaba sus letales zarpazos. La lucha fue indescriptiblemente tenaz y difícil, a la vez que prolongada. Mi espada apenas podía dañarle y además contaba con la facultad de recuperarse. Pero, tras tiempo inmemorial triunfé. Aquel ser pareció desaparecer. Le busqué sondeando cada rincón hasta que por fin di con el hombrecillo en su forma original, desprendido ya de su corrompida y desnaturalizada envoltura. Una nube en espiral, que parecía servir de puerta a otro mundo u otro estado de la existencia, surgió desde lo alto levantando a aquel hombrecillo y abduciéndole hasta desaparecer eternamente de nuestro mundo.

1B. los Monolitos de Kasghar

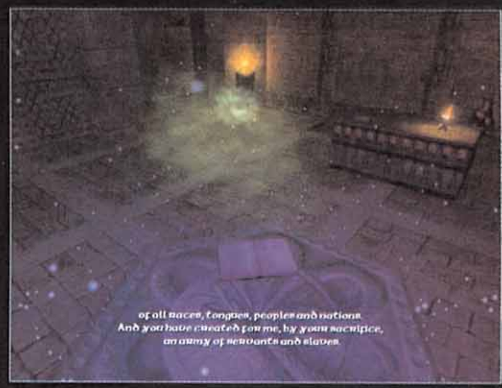
Tukaram, el bárbaro

Las cumbres y desfiladeros de Kasghar me recibieron con un silencio sólo roto por el ruido de las cataratas que alimentaban los lagos y ríos de aquellas tierras. Para un bárbaro como yo, acostumbrado a la vida salvaje, cruzar aquellas gélidas aguas servía para poner a tono mis músculos. Cuando llegué a una bifurcación en la que se iniciaba una cuesta y continuaba el río, decidí seguir por el agua. Finalmente llegué hasta una caverna repleta de arañas que nada podían hacer ante mi espada. Encontré un arco con su correspondiente carcaj de flechas. Entré en una cueva más amplia con una hoguera en el centro y un orco que rápidamente reaccionó a mi presencia blandiendo su maza, que pronto cayó al suelo junto a su brazo inerte como resultado de un tajo de mi espada. Trepé hasta el saliente superior y accioné un rudo mecanismo que abrió la puerta situada justo debajo. Estaba en un desfiladero con una caseta a la derecha, y con orcos que salían de todas partes. Su resistencia al poderoso golpe de mi espada era casi nula, sobre todo si acertaba en la cabeza. El desfiladero se fue estrechando hasta convertirse en una garganta que finalizaba en el portalón de entrada a las antiquísimas construcciones de mis antepasados, que ahora estaban bajo el control del mal. Regresé unos cuantos pasos hasta encontrar un punto en el que pude escalar hasta alcanzar un saliente superior que me llevó hasta el portalón, pero esta vez sí pude escalar por el muro para situarme sobre la muralla. Salté a la viga del portalón y decidí probar mi arco con el orco que hacía la guardia. Bien, tan sólo necesité tres flechas. Bajé por las escaleras de la torre y tras activar la palanca se abrió la puerta. Un par de orcos probaron el temple de mi espada. La segunda parte fue más fácil de sortear, a su derecha había una zona fácil de escalar. Tras ella me esperaban un orco y un orco gigante. Una vez despedazados, entré por el arco de la izquierda para intentar saltar un puente derruido. Fue imposible y caí a una garganta inundada por un río. En su extremo sur dos enormes piedras cortaban el camino, pero al menos encontré una poción de fuerza. Me dirigí en el mismo sentido en el que trascurrían las construcciones y finalmente encontré un ventanal al que me fue sencillo trepar. Estaba en una de las decenas de toscas casetas que poblaban la zona, y tuve la suerte de hallar nada menos que la espada de la muerte, un digno ejemplar para un bárbaro que dominaba el arte de la estocada a dos manos. Al salir al exterior encontré a un nuevo tipo de enemigo, los muertos vivientes, que podían envenenarme con su hediondo escupitajo, aunque al menos eran muy lentos y fácilmente triturables. Seguí ascendiendo niveles tanto por el exterior como por el interior de las casetas hasta que llegué a una plaza en la que había un tótem. Lo empujé con fuerza para que al caer me sirviera de puente y así alcanzar la sala del trono. Un quejumbroso ruido de huesos me puso en alerta para lo que me esperaba de aquí en adelante; los esqueletos, mortíferos enemigos con escudos y una secuencia de ataque muy previsible pero tremendamente eficaz y a la vez defensivo. Entré por el pasadizo situado detrás y a la izquierda del trono para coger una llave que me sirvió para abrir la reja que había tras el pasadizo de la derecha. Las escaleras me llevaron al techo de la sala, cuyo pésimo estado me obligó a saltar un par de veces. Activé la palanca y en la sala de trono se abrió un nuevo pasadizo con paredes y suelo de piedra. Nada más entrar en él, y sin tiempo a reaccionar, se activó una trampa de pinchos que bajaba desde el techo.

Pulsé rápidamente los cuatro botones de la pared y se detuvo al tiempo que se abría la puerta de salida. Me metí por la caverna de la derecha y crucé un puente que llevaba a una empinada senda. De repente una enorme piedra rodante empezó a descender y tuve que esquivarla con un rápido giro hacia la derecha en el lugar donde había un pequeño entrante. Seguí subiendo por la cuesta y entré en la caseta que había a la izquierda, que guardaba el hacha eclipse, magnífica compañera de viaje que causó estragos en los esqueletos. Cayó una segunda piedra, pero sólo tuve que entrar en la caseta para lograr esquivarla sin problemas.

Llegué a las zonas de sacrificio, amplias zonas abiertas repletas de monumentos monolíticos. La puerta de acceso al santuario central estaba cerrada. Para abrirla tuve que batirme el cobre en una plaza redonda cerrada y con nada menos que cinco esqueletos que cayeron ante las combinaciones que asestaba con eclipse. Accedí al mecanismo que abría la milenaria puerta y mis dioses me recibieron al entrar en el círculo de dólmenes.





1C. Khazel **Zalam** Nagflar, el enano

Khazel Zalam es una de las principales y más antiguas ciudades de los enanos. Mientras atravesaba los desfiladeros pensaba en qué preguntas les formularía a los sabios acerca de los extraños signos bajo la piedra y sobre la amenaza creciente de los clanes orcos. Cuando finalmente llegué ante la puerta de la ciudad, el silencio reinante me llenó de desasosiego. Al entrar comprobé que la ciudad había caído ante el avance de los orcos. Mi misión se había convertido en una venganza. Entré por el pasillo de la derecha y un orco me plantó cara. Seguí subiendo escaleras y recorriendo pasillos hasta llegar a una enorme sala octogonal, en la que uno de los orcos que maté me proporcionó la llave de la puerta, aunque no salí de aquella sala sin antes explorar las salas laterales, que tenían comida y pociones de vida. El pasillo se abría a la derecha en una sala ovalada que además de un par de orcos contenía más víveres. Los terremotos amenazaban con destrozar la ciudad, debía darme prisa. Mientras corría dejé a mi derecha la puerta de la sala de aprovisionamiento porque no tenía la llave. El suelo se resquebrajó, pero reaccioné con un rápido salto que me salvó por los pelos. Llegué a la sala central de la ciudad, que estaba partida por la mitad por un socavón de dimensiones tan colosales que no podía saltar al otro lado para ayudar a unos colegas que luchaban contra los orcos. Por lo tanto, tuve que meterme por el pequeño pasadizo de la izquierda y como en la sala de la derecha no había nada, seguí por el pasillo de la izquierda. Llegué a una sala en la que tras matar a un orco gigante conseguí la llave de la sala de aprovisionamiento, mientras que tras el tablón de madera encontré la llave de la sala central. Al fondo había un mecanismo con tres piedras que pulsé en el siguiente orden; derecha, izquierda y centro. Se abrió una puerta lateral y tras atravesar corriendo un pasillo con una trampa de flechas llegué a una sala de adoración repleta de estatuas y con un hermoso escudo de metal. Como ya tenía la llave entré en la sala de aprovisionamiento, pero ni en ella ni en la anexa, situada tras unas cajas, había algo más que pócimas de salud, alimentos y una pica. De nuevo en la sala central, abrí el portón y tras recorrer varios pasillos saltando cuando se resquebrajaba el suelo, y un orco gigante no pudo detener mi avance hacia el ascensor que me llevaba al piso de abajo. Busque la sala anexa con un lugar para subir a las pasarelas que me permitieron llegar hasta la palanca que abría la puerta de troncos cruzados que me llevó hasta el otro lado de la sala central. Por desgracia, llegué demasiado tarde y los enanos yacían muertos sobre el suelo. Empecé a correr hacia el largo pasillo de salida mientras la furia ardía en mis venas. Ante mí estaba la gran caverna, cruzada por un puente que salté con un pequeño salto. Maté al orco de la antorcha y a un orco gigante. Subí la escalinata y llegué al gran comedor, donde tres orcos, uno de ellos gigante, cayeron ante mi hacha mientras comprobaba que el escudo metálico una buena opción defensiva. Seguí recorriendo pasillos hasta entrar en la sala del trono, tras el cual estaba el mecanismo que abría la puerta de entrada a la biblioteca. Pero nuestro templo del saber estaba protegido por un pasillo con cuchillas que sólo podían superarse si se activaban, se corría hacia atrás para evitarlas y se cruzaba corriendo para aprovechar el momento que tardaban en armarse. La llave de entrada a la sala de lectura de la biblioteca estaba oculta tras un libro situado en la penúltima estantería. En la sala de lectura tuve que subir a una estantería y saltar entre ellas hasta alcanzar los dos pulsadores que abrían la sala secreta de la biblioteca. Cogí el libro sagrado de las crónicas y abandoné aquella ciudad fantasma.

Tras recorrer varios pasillos llegué a la trampa de los rayos, que impedía conseguir **la llave del mausoleo**

1D. las ruinas **de Marakamda** Zoe, la amazona

La impresionante ciudad templo de Marakamda era todo un desafío a mis sentidos. Entré en las cuatro pirámides, activando el mecanismo de piedra en cada una de ellas y cuidándome mucho de evitar sus trampas. Claro está que en el camino iba noqueando a todos los orcos que me salían al paso. Se abrió el acceso al laberinto del lago, que era la entrada a los subterráneos de Marakamda. Para llegar hasta allí fui a la derecha y tras subir unas escaleras, salté hacia abajo por la barandilla que había a mi izquierda. Seguí todo el camino y pasé de largo la palanca de la pared. Al llegar a una bifurcación cogí el camino de la derecha, que me llevó hasta el arco que daba entrada al puente del lago. Salté para cruzarlo y bajé por las escaleras de la izquierda para hacerme con un carcaj de flechas. Luego regresé al pedestal, hice de equilibrista por el borde del muro de la izquierda y salté un par de vigas hasta llegar a la sala que guardaba el arco. Luego salté al lago para entrar en los subterráneos. Tras recorrer varias cavernas y pasillos llegué a la trampa de los rayos, que bloqueaba el acceso a la llave del mausoleo. Para desactivar los rayos tuve que subir al primer piso y activar las dos palancas que ponían en marcha un ingenioso sistema de circulación de agua que cerraba los interruptores de los rayos. Salté al interior del pozo para coger la llave. Una vez abierta la puerta, de nuevo estaba en un profuso laberinto de cavernas y corredores. Finalmente subí unas escaleras que me llevaron hasta la entrada al mausoleo, a mi derecha. De frente, unos pinchos bloqueaban el camino. No sin esfuerzo conseguí levantar la tapa del sarcófago, lo que liberó un espíritu que rompió la pared, se dispersó por las tumbas del cementerio y fue a encerrarse en el corazón del templo, en la bóveda central. En el cementerio me nefrenté a más de diez esqueletos. Había dos palancas que activé tanto para abrir el portalón de salida del cementerio como para retirar los pinchos que antes me habían impedido el paso en el pasillo del mausoleo. Ahora que podía avanzar no dudé ni un instante en descender por escaleras y recorrer toda clase de cavernas y pasillos hasta que llegué a la amplia sala en cuyo altar reposaba la llave del templo. Para llegar hasta él regresé al mausoleo y desde allí de nuevo bajé las escaleras, pero esta vez me pegué a la derecha en las cavernas hasta llegar a la puerta del mausoleo. Subí varias escalinatas y aparecí detrás del altar del mausoleo. El espíritu insustancial que había liberado adquirió forma terrenal, nada menos que en la anatomía de un demonio. Le disparé todas las flechas para devolverlo al infierno del que había salido y pude hacerme con el libro maldito de Txaulapatok.

A.T.I.


Micromanía
Redacción y Diseño: Equipo Micromanía
Depósito Legal: M-15.436-1985
HOBBY PRESS
AS
GRUPO AXEL SPRINGER
Este suplemento se incluye conjunta
e inseparablemente con la revista MICROMANÍA